

Artikel-Nr.:
5559406



C L U
Nintendo®

Jahrgang 6
Ausgabe 6
Dezember 1994

DM 2,95

unverbindliche
Preisempfehlung

Donkey Kong Country

Der neue König des Dschungels ist da!

Super Street Fighter II

Die ultimative Herausforderung

Und...

...Duck Tales 2 für NES, dem Klassiker Space Invaders,
Tips und Tricks-Special...

Original

Nintendo

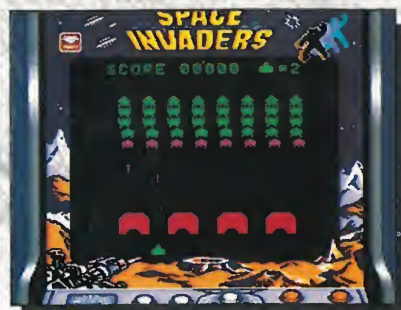
Qualitäts-
Siegel



Jetzt sind die Affen los!



Acht neue Fäuste fliegen!



Ein Klassiker kehrt zurück!



Sie schlumpfen auf dem NES!

6

14

52

68

INHALT 6/94

Super Nintendo

Donkey Kong Country	6
Super Street Fighter II ..	14
Secret Of Mana	20
Die Mario & Mickey Show	26

NES

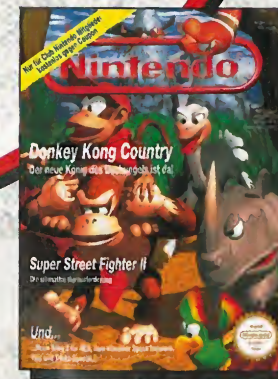
Die Schlümpfe	68
---------------------	----

Game Boy

Donkey Kong	44
The Legend Of Zelda – Link's Awakening	48
Space Invaders	52
Game Boy Gallery	56
Duck Tales 2	60
Wario Land – Super Mario Land 3	64

CN-Special

News	3
Mailbox	4
Game Talk:	
Secret Of Mana	24
Trick Zone	30
System Charts	36
Poster: Nintendo Superstars Kalender 1995	38
Kirby Comic:	
Letzte Folge	40
Club News	66
Rätsel/Impressum	74



N • E • W • S

Der Club Nintendo feiert seinen 5. Geburtstag!

Als Nintendo sich 1989 in Großostheim niederließ, entschloß man sich auch sofort, den Club Nintendo stärker zu beleben, denn auch in Deutschland war Nintendo bereits ein Geheimtip unter den Videospiel-Fans. Ganz klein fing alles an – nur ein paar hundert Mitglieder und ein paar Seiten starkes Infoblatt. Doch das änderte sich rapide. Mittlerweile hat der Club über 1,3 Millionen Mitglieder und alle zwei Monate warten diese ungeduldig auf das Erscheinen des Club Nintendo-Magazins – mittlerweile 76 Seiten dick, farbig und vollgepfropft mit begehrten News, Infos und qualitativ unschlagbaren Maps. Mit Lob von Euch überschüttet, bedauert Nintendo nicht eine Sekunde den Entschluß, 1991 eine eigene Redaktion und somit ein eigenständiges Magazin für Deutschland aufgebaut zu haben.

Noch ein kleiner Tip:

Ein paar witzige Geburtstagsglückwünsche, wenn auch verspätet, würden sicher jeden vom Club Nintendo freuen!



Eure Club Nintendo Redaktion

JOKE BOX

Geht Fritzchen mit seiner Oma spazieren. Da liegt ein Schokoriegel auf der Straße, den Fritzchen gleich in den Mund schieben will. Oma stoppt ihn: „Was auf der Straße liegt, darf man nicht aufheben, Kind!“ Ein Stück weiter sieht Fritzchen eine Bananenschale liegen, sagt aber nichts. Prompt rutscht Oma auf der Schale aus. Während Fritzchen seiner Oma aushilft, meint er: „Tja, Oma, ich hatte die Bananenschale schon gesehen, aber was auf der Straße liegt, darf man ja nicht aufheben!“

Marco Hunter, Erlenbach

Foto des Monats

Was bringt einen jungen Menschen nur dazu, sich so zu verunstalten, wie es Florian Wilmes aus Goslar getan hat? Natürlich nur die Club Nintendo-Aktion „Foto des Monats“. Übrigens versichert Florian, daß er normalerweise nicht so merkwürdig aussieht. Normalerweise drückt er sich nicht die Nase an Fingerscheiben platt... höchstens an Schaufenstern, in denen neue Videospiele zu bestaunen sind.



Mix it!

Hallo Club Nintendo! Schon seit längerem überlege ich, wie ich in die Club Nintendo Zeitschrift hinein komme. Da kam mir die Idee, Euch das Rezept meiner „Super Mario Limonade“ zu verraten, die nicht nur gut schmeckt, sondern auch richtig sprudelt und kribbelt. Für die Super Mario Limonade braucht Ihr: Erdbeeren, Wasser, Zucker, eine Flasche mit Schraubverschluß und Natriumbicarbonat (aus der Apotheke). Zuerst preßt Ihr die Erdbeeren aus, gießt den Saft in eine Flasche und füllt sie mit Wasser halb auf. Dann gebt Ihr Zucker dazu und rührt so lange um, bis sich der Zucker vollkommen aufgelöst hat. Wenn Ihr zum Schluß einen Teelöffel mit doppelsaurem Natriumbicarbonat hinzufügt, habt Ihr Eure „Super Mario Limonade“. Das gleiche könnt Ihr auch mit Trauben (Super Luigi Limonade), Orangen (Super Toad Limonade) oder Zitrone (Super Toadstool Limonade) machen.

Christoph Widulle, Bonn

Hi Christoph, der Trick mit der Limo hat uns ganz schön in Atem gehalten. Zuerst haben wir tagelang erfolglos nach einem Löffel gesucht, der lang und dünn genug ist, um damit in eine Flasche zu kommen und umzurühren. Bis wir dann Deinen Brief nochmals gelesen haben. Der Tip mit dem Schraubverschluß brachte uns auf die Idee, die Flasche im verschraubten Zustand einfach zu schütteln. Klappte prima. Danach wollten die Zuckerwürfel nicht durch den Flaschenhals passen, aber mit Puderzucker durch ein Sieb ging es besser (wenn auch sehr langsam und klebrig). Zum Schluß suchten wir nach Früchten zum Auspressen, fanden aber keine. Da haben wir Fruchtgummi benutzt, der sich aber nicht auflösen wollte. Nun ja, wir üben weiter...

Zündener Reim

Lieber Nintendo-Club! Erst mal ein dickes Lob an Eure Zeitschrift. Und jetzt kommt ein Mario-Gedicht! Koopa zeigt uns was er kann, zündet die Klempner-Bude an. Daisy und Mario voller Schreck

fliegen vor dem Haus in den Dreck! Luigi stellt fest, voller Graus „Ihr seht ja wie die Schweine aus!“ Die beiden schnappen Koopa schnell, dann wird er unter die Dusche gestellt. Unter der Brause wird er klein und plötzlich geht der Bösewicht ein! Wie haben die drei das bloß geschafft? Ist doch logo, nimm Ultra Dash! Anja Kießling, Zellingen 1

Vielen Dank für Deine Dichtung, vom Geschmack her traf sie unsere Richtung! Doch finden wir es nicht sehr gut, daß Koopa böse Zündeln tut. Drum recht geschieht's dem bösen Buben, zu schrumpfen in der Dusch-Stuben. Die Moral der Geschichte ist super gut: Wer übel ist, den man waschen tut. Drum „Tschüß“ und Dank an obige Adresse; Deine Reimkunst werden wir nicht vergessen!

Dumm gelaufen

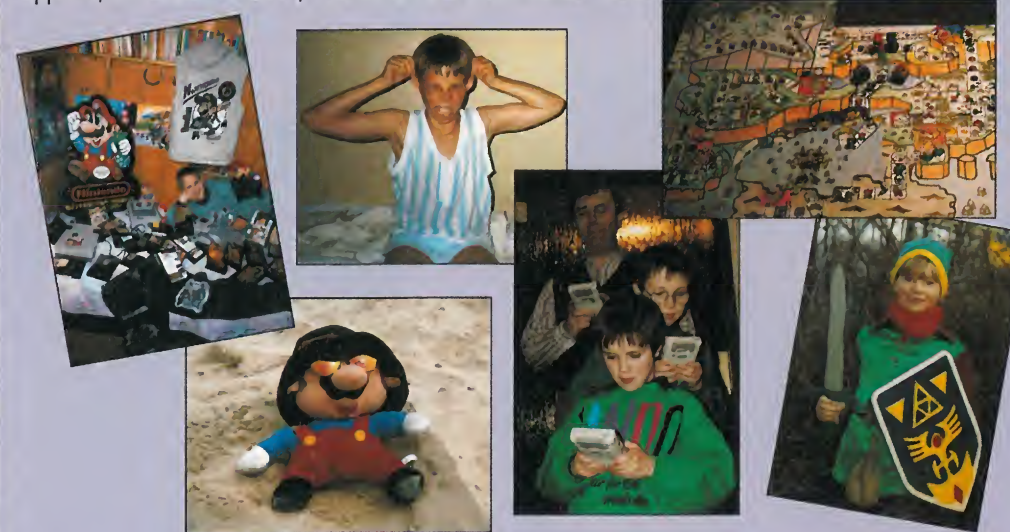
Hallo Nintendo! Eins vorneweg: 1. Ich hoffe, Ihr könnt meine Schrift lesen und 2. Schaut nicht auf die Schreibfehler. So, nachdem das geklärt ist, kann ich ja anfangen...

Bernd Winkler, Kitzingen-Hoheim

Hallo Bernd! Leider konnten wir den Rest nicht entziffern.

Fotogalerie

Wow, die Fotogalerie boomt weiter ohne Ende. Wir sind beeindruckt! Macht weiter so, zückt den Fotoapparat, wo immer Ihr könnt, und schickt uns Eure coolsten Fotos.



Der Spaßvogel mit den langgezogenen Ohren heißt Nico Schreck. Er stammt aus Plön und wurde von seiner Schwester Ilka fotografiert. +++ Carola Reddig sandte uns aus Leverkusen den Schnappschuß ihres Sohnes Fabian zu. Das Link-Kostüm nähte die Mama, das Schild bastelte der Vater. +++ Obwohl gut verkleidet auf geheimer Urlaubsreise, wurde Mario dennoch von Alexander Specht aus Schwelm erkannt und schnell geknipst. Tja, Mario, Deinen Fans entkommst Du nicht! +++ Vater, Bruder und er in der Mitte: Lukas Wilde aus Kleinostheim sandte uns dieses idyllische Gruppenbild mit Game Boy. +++ Die Fotos zwei toller selbstgestalteter Brettspiele durften wir dank Johannes Peter aus Eisenach bewundern. Er möchte beide Spiele am liebsten veröffentlichen. Viel Glück! +++ Patrick Berg aus Bad Münstereifel könnt Ihr bei genauem Hinsehen auf seinem Bett liegend bewundern. Ratet einmal, was er für ein Hobby hat?

Grüße aus dem All

Liebe Nintendoianer, mit meinem Hyperspace-Raumgleiter Warp bin ich letzte Woche an Eurer blauen Marmor – ihr

ruft sie wohl ERDE – vorbeigeschrammt und habe mich mit meinem TRILOGG-Viewer in Euer Com-System eingeloggt. Sofort hatte ich Euren Boss auf dem Schirm. Mario war sein Name.

Netter 16-BIT-Typ. Dann quasselte so ein Pseudo-32Bitter in den Funkverkehr. Fragte nach Bananen. Total Kong dieser Typ! Dann mußte ich aber weiter. Wollte Euch allen nur kurz danken. Für den netten Boxenstop. Mit intergalaktischem Gruß!

Mark Peusen, Milchstraße XRV12

DOXO Mark! QWOX, BUNXY HEEX-KREE WAXY. IXY MII LUUXY QWOXA MEX! WEYXCHI KLIIMP KNOLLY DOLL!!! (Mario spricht alle Sprachen!)

Das erste Mal

Hallo, Club Nintendo! Ich sende Euch einen Brief aus Karlsruhe. Ich habe Euch bis jetzt noch nie einen Brief geschrieben. Ich schreibe Euch einen Witz, der hoffentlich in die Joke Box kommt... Alexander Schäpers, Karlsruhe

WAS? Erst einen Brief! Zur Strafe kommst Du heute in die Mailbox. Den Witz kennt schon jeder.

Briefe an:
Club Nintendo
– Leserbrief –
Postfach 1501
63760 Großostheim

GALERIE



Petra Rödiger, Augsburg



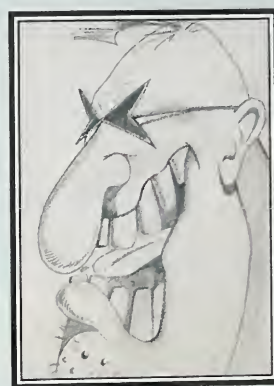
Robbi Grasegger, Garmisch-Partenkirchen



Sam Shandermani, Bad Nauheim



Martin Maerschalk, München



Ulrich Schmidt, Düren

QUESTION MARK

Frage:
Wann kommt das Spiel Donkey Kong Country auf den Markt?
D. Ableev, Koblenz

Antwort:
Wenn Du diese Zeilen liest, sollte es bereits erhältlich sein.

Frage:
Wie werden Eure Screenshots (Bildschirmfotos) produziert?
Robert Fies, Ottenhöfen

Antwort:
Wir benutzen zwei technische Möglichkeiten. Einmal den Videoprinter, bei dem die Screenshots auf selbstentwickelndem Fotopapier belichtet werden. Zum zweiten die Screenmaschine, ein PC-Programm, daß es erlaubt, Fotos als Datensatz aufzubereiten, der dann gleich an die Lithoanstalt weitergeleitet werden kann.

Frage:
Gibt es Wirtschafts-Simulationsspiele für das Super Nintendo?
Riccardo Möker, Waltershausen

Antwort:
Selbstverständlich! „Sim City“ zum Beispiel. Ein hervorragendes Spiel, um die wirtschaftlichen Zusammenhänge einer Großstadt spielerisch zu erlernen. Auch „Utopia“, „Power Monger“ und die beiden „Populus“-Spiele beinhalten Simulationselemente.

Frage:
Welche Bücher lesen die Redakteure am liebsten?
Marco Mavel, Meckenheim-Ersdorf

Antwort:
An erster Stelle unserer Gunst stehen natürlich Eure Leserbriefe.

An zweiter Stelle aber ergab eine aktuelle Redaktionsumfrage nachfolgende Ergebnisse:
Andreas: Fachmagazine und Stephen King
Annette: Fantasy und Krimis
Claude: Science Fiction und Fantasy
Marcus: Ab und zu das Telefonbuch
Ron: Fachbücher und Tageszeitungen
Susanne: Britische Krimis (Christie, Sayers)

Frage:
Wieviele Mitglieder hat der Club Nintendo?
Bernd Winkler, Kitzingen-Hoheim

Antwort:
Zur Zeit hat der Club Nintendo über 1.3 Millionen Mitglieder.

Willkommen
im Dschungel
der Zukunft!

DONKEY KONG COUNTRY

Die Affen sind los!

Das Warten hat ein Ende! Während draußen heftige Schneestürme toben und Eure Eltern die letzten Weihnachtseinkäufe erledigen (vielleicht ist ja auch das eine oder andere Nintendo-Spiel dabei), wollen wir Euch in die tropische Welt von „Donkey Kong Country“ entführen. Aber auch hier geht es zur Zeit ziemlich hektisch zu! Die Kremlings haben Donkey Kongs Bananenvorräte gestohlen und einige von seinen Freunden in Holzkisten gesperrt. Das alles hört sich

zwar ziemlich affig an, ist es aber gar nicht, denn Donkey Kong hat ja Euch! Ihr könnt ihm helfen, indem Ihr ihn durch den dichten Dschungel von „Donkey Kong Country“ steuert, um die Bananen und seine Freunde zu retten. Nach Eurem Dschungelabenteuer geht es weiter in finstere Kremlichöhlen und auf eisige Gletscher. Der lässige, deutsche Screen-text und der batteriegestützte Speicher werden Euch dabei sicherlich helfen. Alles Banane?! (cm)

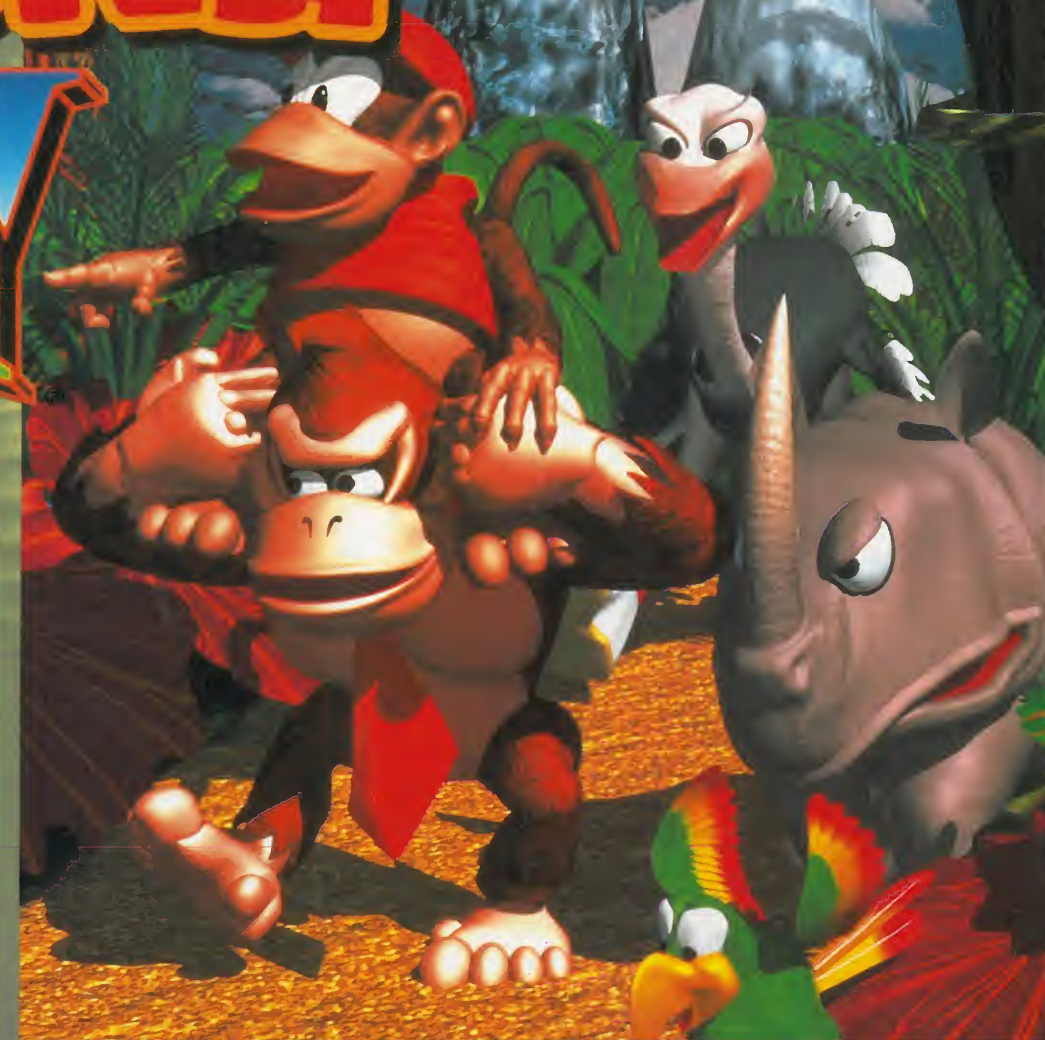
Hey, Ihr Affen-
gesichter! Worauf
wartet Ihr...?



32 MBit und „Advanced Computer Modelling“ machen's möglich: Spitzengrafik in „Donkey Kong Country“!



Das ultimative Affentheater für zwei Affen gleichzeitig! Wollt Ihr mit Donkey oder mit Diddy spielen?



Die Banane ist krumm!

Wenn Ihr „Donkey Kong Country“ nicht alleine, sondern lieber mit einem Freund oder einer Freundin spielen wollt, müßt Ihr vor dem Spiel den gewünschten 2-Spieler-Modus einstellen. Im „Two player contest“ (2-Spieler-Wettkampf) spielt Ihr gegeneinander. Derjenige, der die höhere Prozentzahl im „SELECT A GAME“-Menü hat, ist dann der Sieger. Im „Two player team“ kämpft Ihr gemeinsam gegen die wüsten Kremlichorden.



Die Stunde der Wahrheit: Die Prozentzahlen zeigen Euch, ob Ihr alle Levels gefunden habt.



Spielt Ihr alleine, gegen eine(n) Freund(in) oder im Team? Ihr habt die Qual der Wahl!



Eine affige Freakshow

CANDY KONG

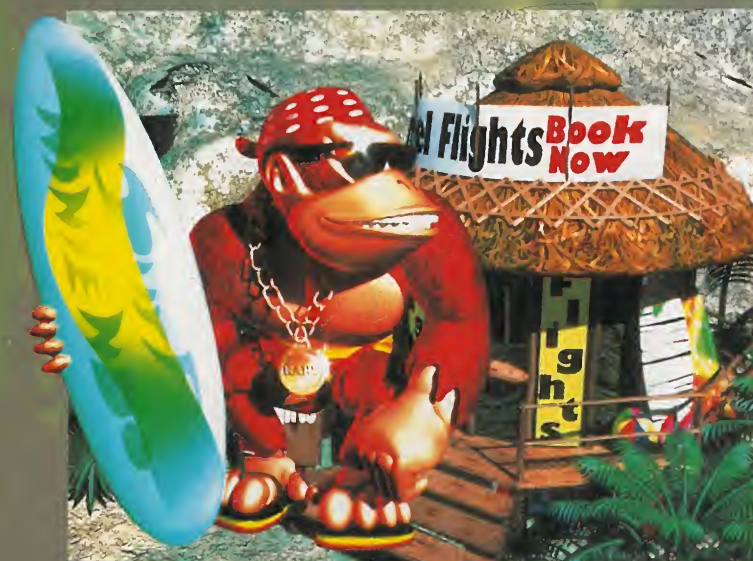
Die Freunde und Verwandten von Donkey Kong spielen in diesem Abenteuer eine ganz besondere Rolle. Natürlich sind sie auf seiner Seite und helfen ihm, auch wenn sie allesamt ein bißchen durchgeknallt scheinen. Lernt, wie ihr ihre Hilfe nutzen könnt!

Sie ist das schnuckeligste Affenmädchen auf der ganzen Insel und besitzt eine erotische Ausstrahlung, der sich keiner (ob Mensch oder Affe) entziehen kann. Candy ist die Managerin der verschiedenen Speicherstationen, die überall auf der Insel verteilt sind. Weil sie Euch so absolut scharf findet, dürft ihr umsonst ihre Speicherstation benutzen.



FUNKY KONG

Auch Funky Kong ist sehr geschäftstüchtig und hat auf der Insel „Donkey Kong Country“ eine Fluggesellschaft gegründet und dafür gesorgt, daß kein anderes Affengesicht das gleiche tut. So besitzt Funky also das Monopol, wenn's ums Fliegen geht – und Euch bleibt gar nichts anderes übrig, als eines seiner Flugfässer zu benutzen, wenn ihr in ältere Level zurückfliegen wollt.



CRANKY KONG

Dieser alte und verbitterte Affenknacker sitzt den ganzen Tag in seinem Schaukelstuhl und mosert über die neue Videospiel-Technologie herum. „Das waren noch Zeiten, als ein Videospiel gerade mal vier Levels hatte und ungefähr 16 Farben.“



BANANEN, BUCHSTABEN & LUFTBALLONS

BANANEN OHNE ENDE



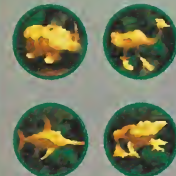
Für Mario sind es die Goldmünzen, für Kirby die Glitzersterne und für Donkey? Ist doch Klar! Als Gorilla liebt er Bananen! Für 100 Stück erhält er ein affiges Bonusleben.

DAS AFFENALPHABET



In jedem Level sind die Buchstaben K, O, N, G versteckt. Findet ihr sie, gibt's ein 1-Up.

GOLDENE STATUEN



Findet ihr im Verlauf Eures Abenteuers drei goldene Statuen vom gleichen Tier (Winky, Expresso, Rambie oder Enguarde), dürft ihr mit dem jeweiligen Tier in einer Bonusrunde kostbare 1-Ups sammeln.

99 LUFTBALLONS



Sucht nach den farbigen Luftballons und sammelt sie ein. Rot = 1-Up, blau = 2-Up und grün = 3-Up!

HOLZFÄSSER



Normal TNT



DK Stahl

Schon im Originalspiel „Donkey Kong“ war das Holzfaß einer der wichtigsten Gegenstände. Es scheint also, daß Affen aus irgendwelchen Gründen auf Fässer stehen... In „Donkey Kong Country“ gibt es die Fässer gleich in mehreren Ausführungen: Holz-, Stahl-, Kanonen-, TNT-, Speicher-, Flug- und Bonusfässer. Jedes Faß hat eine besondere Eigenschaft, die ihr nutzen solltet.



Tierisch gute Freunde

ENGUARDE SCHWERTFISCH

Er ist der Freund und Helfer, wenn ihr Euch in einem der drei Unterwasserlevels befindet. Enguarde Schwertfisch ist von den Kremplings in eine Holzkiste gesperrt worden und hinter einem Korallenriff versteckt worden. Wenn ihr ihn findet und freilaßt, zeigt er Euch seine Dankbarkeit, indem ihr auf seinem Rücken durch die Wasserwelt tauchen dürft. Mit Enguarde's Schwert könnt ihr sowohl Piranhas, als auch Haifische vertreiben. Tintenfische sind jedoch auch mit Enguarde's Hilfe unverwundbar.



RAMBI NASHORN

Wenn einer von Euch Affen auf das Nashorn steigt, könnt ihr mit Rambie durch den Dschungel reiten. Der Vorteil: Mit Rambie's Nashorn könnt ihr nicht nur Kremplings und andere Fieslinge aus dem Weg rammen, sondern auch Felswände öffnen, um in Geheimräume zu gelangen.



EXPRESSO STRAUSS

Der flatterhafte Expresso macht sich leider sehr rar auf der Insel „Donkey Kong Country“. Wenn ihr ihn dann aber doch einmal gefunden habt, lohnt sich das ganz besonders. Expresso ist so groß, daß die meisten Gegner unter seinen Beinen durchlaufen und Euch nicht ärgern können. Außerdem hat Expresso Flügel und ihr könnt mit ihm über Abgründe und Schluchten flattern.



WINKY FROSCH

Zum Schluß wäre da noch Winky der Frosch zu erwähnen. Winky ist der einzige im ganzen Dschungel, der etwas gegen die großen Zinger-Bienen ausrichten kann. Berühren die Bienen nämlich seinen Froschbauch, stürzen sie sofort ab und belästigen Euch nicht weiter. Wie es sich für einen Frosch gehört, kann Winky riesige Sprünge machen. Auf Winkys Rücken könnt ihr so manchen Geheimraum leichter erreichen, indem ihr die höheren Ebenen des Dschungels etwas genauer erforscht. Besonders spaßig ist es, mit Winky in Bonuswelten nach 1-Ups zu springen. Da kommt Freude auf!





Willkommen im Affenparadies

Die Insel „Donkey Kong Country“ ist in verschiedene Abschnitte unterteilt. Wie in jedem Jump'n'Run, gibt es auch hier Oberwelten, Unterwasserwelten, Schnee- und Eiswelten oder Höhlenwelten. Der Unterschied zu anderen Jump'n'Runs ist jedoch die einzigartige Präsentation dieser Welten. Was Donkey und Diddy in den einzelnen Welten erwartet, ist immer wieder spannend und reizvoll.



Zone 1 Tiefster Kongo

Hier im tiefsten Kongo beginnt das Abenteuer der beiden Affen! Zunächst muß Donkey seinen Freund Diddy befreien, der von den Kremlings in ein Holzfaß gesperrt wurde. Danach machen sich beide auf den Weg zu Gnawty, der für King K. Rool einige von Donkeys Bananen gestohlen hat. Unterwegs treffen die beiden Helden auf Rambi, Winky und Enguarde, mit denen sie verschiedene Abenteuer überstehen müssen.



Jetzt wird es langsam ernst für das dynamische Affenpärchen. Im Dschungel hatten sie ja eher ein Heimspiel zu bestehen, doch was in den Affen Minen auf sie wartet, kann keiner vorhersehen. Wahrscheinlich werden es Horden von Kremlings sein, aber was noch...?

Zone 2 Affen Minen



Winkys Trampelpfad: Auf dem Rücken des Frosches erforscht ihr unheimliche Höhlen.



Die Ruckzuck-Station: Hier warten merkwürdige Kremling-Zombies auf die beiden Affenhelden.

Zone 3 Traubental

Warum dieses Tal Traubental heißt, weiß kein Mensch – geschweige denn ein Affe. Wie dem auch sei, auch wenn hier keine einzige Traube wächst, dafür aber Unmengen von Lianen, so müssen Donkey und Diddy den beschwerlichen Weg durch das Traubental auf sich nehmen. Neben halsbrecherischen Schwingübungen an den Lianen, führt der Weg an den Kanonenfässern vorbei. Diese Fässer katapultieren Donkey auf die nächste Ebene oder direkt in einen Bienenschwarm.



Kanonenfässer: Gutes Timing ist gefragt, wenn Euer Weg an den Kanonenfässern vorbei führt. Oder wollt ihr im Abgrund landen?



Die rasante Fahrt mit der Liane, vorbei an Horden von Zinger-Bienen und anderem Getier.



Nanu, kennen wir diese Krokodile nicht aus dem allerersten Donkey Kong-Spiel? Aber keine Sorge, sie haben nichts dazugelernt!



Versteckte Welten

Wenn ihr es gar nicht abwarten könnt, King K. Rool eins auf die Mütze zu geben, könnt ihr das Spiel mit 43% beenden. Aber wer will das schon? Der Reiz von „Donkey Kong Country“ liegt in den zahlreichen Geheimwelten und Bonusräumen, die ihr nur finden könnt, wenn ihr in jedem (!) Level genau sucht. In den meisten Geheimlevels geht es darum, Bonusleben zu sammeln oder eure tierischen Freunde aus einer Holzkiste zu befreien. Jeder Geheimlevel bedeutet 1%.





Die Bananenrepublik



Zone 4 Gorilla Gletscher

Die mit Abstand faszinierendste Welt ist die Schneewelt mit dem Namen „Gorilla Gletscher“. Mal ist die Erde so rutschig, daß Ihr kaum darauf laufen könnt – ein anderes Mal kommt Ihr in einen heftigen Schneesturm, in dem Ihr kaum erkennen könnt, in welche Richtung Ihr gehen müßt – auf jeden Fall ist es eine Riesenherausforderung, den Gorilla Gletscher gesund zu überstehen. Spätestens hier werdet Ihr feststellen, daß „Donkey Kong Country“ alles andere, als ein Kinderspiel ist.



Der Countdown läuft für die affige Winterolympiade auf dem Gorilla Gletscher.

In der Eishöhle können Donkey und Diddy froh sein, daß sie ein wärmendes Fell tragen.



Erst Eis, jetzt Feuer. Auch als Affe hat man es nicht leicht!



Zone 5 Krimskrams GmbH

Die Kremlings wissen schon, warum sie aus ihrer Chemiefabrik eine GmbH gemacht haben, denn wer will schon die Haftung für das übernehmen, was hier produziert wird. Besonders gefährlich sind in dieser Fabrik die Ölfässer, die Insider ja schon aus „Donkey Kong“ kennen.



Im chemieverseuchten See sollte man zwar nicht unbedingt baden, aber Donkey hat keine andere Wahl...



Zone 6 Affenklein Höhle

Nach der umweltfeindlichen Krimskrams GmbH geht es nun in die Affenklein Höhle. Wenn man nicht weiß, was der Name „Affenklein“ bedeutet, hört sich diese Welt sehr niedlich an, aber selbstverständlich ist mit Affenklein „Affen kleinmachen“ gemeint. Ihr seid nicht mehr weit vom fiesen King K. Rool entfernt, deshalb wird Eure Suche nach den gestohlenen Bananen auch immer schwieriger. Alles, was Ihr bis jetzt gelernt habt, wird hier auf die Probe gestellt. Teilweise müßt Ihr sogar durch völlig verdunkelte Räume, in denen man die Hand vor den Augen nicht sehen kann. Da hilft es dann auch nicht, wenn Ihr Euren Fernsehapparat heller einstellt. Viel Spaß in der Affenklein Höhle!



Wer ist King K. Rool?



Noch habt Ihr Euer Ziel nicht erreicht, noch sind die Bananen nicht in Eurem Besitz, noch wißt Ihr nicht, wie schrecklich Kremlings wirklich sein können. Auf dem Schiff, das neben der Insel vor Anker liegt, plant King K. Rool eine Invasion auf den Weltmarkt mit Bananen der Güteklasse A.



Echt affig, Diddy! Wir sind schon ein bananenstarkes Team!



SENSATIONELL!!!

Nachdem „Street Fighter II“ mit einem heftigen Paukenschlag eine neue Dimension der Kampfsportspiele erschaffen hatte und weltweit unzählige Fans in einen wahren Freudentaumel verfallen waren, ruhte sich Capcom nicht auf seinen Lorbeeren aus. „Street Fighter II Turbo“ setzte dem Videospielhit noch eins drauf – ein wahrer Geschwindigkeitsrausch erfaßte die Fighter. Und heute ist es endlich wieder soweit! „Super Street Fighter II“ bietet noch mehr coolen Kampfsportspaß als seine Vorgänger!



Das ungeschlagene und bewährte Kampfsystem seiner beiden Vorgänger hat „Super Street Fighter II“ übernommen. Wie immer...



... geht es darum, den besten Street Fighter zu finden. Neben Chun-Li tritt eine zweite weibliche Kämpferin an.



Noch bunter, noch faszinierender, noch spannender: „Super Street Fighter II“ sprengt alle Grenzen!

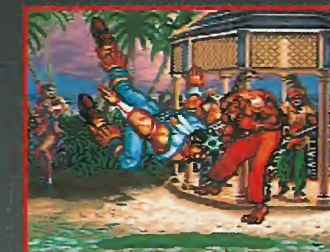
DER 32-MEGABIT-KNALLER!!!

Stürzt Euch kopfüber in die geballte Action von „Super Street Fighter II“. Vier absolut neue Fighter und Schauplätze, Gruppen- und Tournament-Modus oder Time Challenge lassen Euch das Spielvergnügen pur erleben. (ak)



NEUE KÄMPFER!!!

Vier brandneue Hauptdarsteller kämpfen ab sofort um die Gunst des Publikums: Thunder-Hawk, der riesige Indianerwrestler; Fei Long, der klassische Kung Fu-Kämpfer; Cammy, die reizende Geheimwaffe aus Großbritannien und Dee Jay, der jamaikanische Kickboxer mit Rhythmus im Herzen.

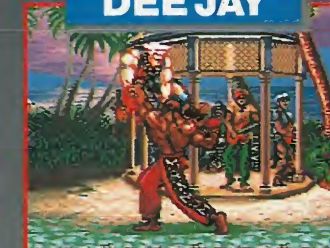


Selbstverständlich kann man mit jedem (auch neuen) Kämpfer antreten.

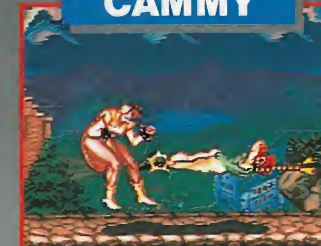
T. HAWK



DEE JAY



CAMMY



FEI LONG



DAS NEUE SPIELSYSTEM

SUPER BATTLE-MODUS

Im Super Battle-Modus steht Ihr vor der heldenhaften Aufgabe, hintereinander gegen eine Auswahl von 12 Fightern aus aller Welt kämpfen zu müssen. Zuerst wählt Ihr einen Fighter aus. Dann beginnt der Super-Kampf „Einer-gegen-Zwölf“. Verliert Ihr gegen einen Gegner, könnt Ihr gegen diesen Gegner so oft antreten, bis Ihr gewonnen habt. Stellt sich Euer Fighter zu ungeschickt an, könnt Ihr nach einem verlorenen Match Euren Fighter gegen einen anderen auswechseln. Dann geht der Kampf gegen den alten Gegner weiter. Ziel Eurer 12 Kämpfe ist es, am Schluß alle Großmeister, wie zum Beispiel M. Bison, herauszufordern und zu besiegen. Jederzeit kann sich ein zweiter Spieler durch Drücken der Start-Taste ins Spielgeschehen einschalten.

VS.-BATTLE-MODUS

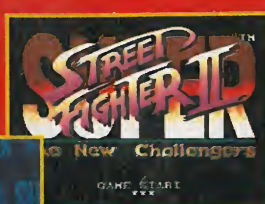
Im altbekannten VS.-Battle-Modus können zwei Spieler jeweils ihren Lieblingskämpfer aussuchen und gegeneinander antreten. Hierbei kann der gewünschte Austragungsort gewählt, sowie das Handicap der beiden Kontrahenten eingestellt werden. Bei der Einstellung des Handicaps können beide Spieler die Anzahl der eigenen Sterne festlegen. Je höher die Anzahl der Sterne ist, umso stärker wirkt sich der Angriff aus. Mit diesem Handicap ist es möglich, daß auch zwei verschieden starke Gegner mit ähnlichen Chancen in den Kampf gehen, indem der Erfahrenere weniger Sterne wählt.



EINSTELLUNG

Im Gegensatz zur Spielhallenversion könnt Ihr bei „Super Street Fighter II“ die Geschwindigkeit in vier Stufen regulieren. Nämlich ohne und mit 1 bis 3 Sterne. So ist es jedem möglich, die Geschwindigkeit der Spielfiguren den eigenen Reflexen anzupassen. Außerdem könnt Ihr Eure individuelle Controller-Belegung einstellen.

Wählt die Geschwindigkeit auf dem Titelschirm mit dem Steuerkreuz.



Schwierigkeit, Zeitlimit und Tastaturbelegung lassen sich hier einstellen!

GROUP-BATTLE

Hier kämpfen zwei Mannschaften im Matchplay oder Elimination-Modus gegeneinander. Bei Matchplay wählen beide Spieler dieselbe Anzahl von Kämpfern, die nun nacheinander kämpfen. Bei Elimination wählen beide Spieler ihre Kämpfer aus, wobei die Anzahl unterschiedlich sein kann. Danach kämpft jeweils ein Kämpfer aus jeder Mannschaft solange, bis er einen Kampf verliert und ausscheidet. Verlierer ist diejenige Mannschaft, die zuerst alle Kämpfer verloren hat. Die Auswahl der Kämpfer kann auch dem Computer überlassen werden.



TOURNAMENT-BATTLE

Bis zu acht Teilnehmer können in diesem spannenden Wettkampf um den Titel des Street Fighter Champions spielen. Nachdem alle Spieler ihren Kämpfer ausgewählt haben, beginnen die Vorrunden-Kämpfe, die aus einer Runde bestehen. Danach folgt das Halbfinale bzw. Trostrundenkämpfe, um die hinteren Plätze festzulegen.



Matchauswahl durch das Super Nintendo.



Dem Street Fighter Champion gebührt diese Grafik!

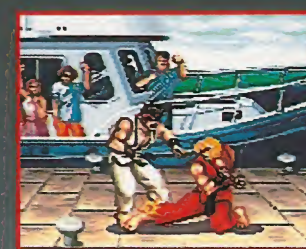
NEUE FÄHIGKEITEN

RYU und KEN

Beide Kämpfer konnten ihre Kampfkünste verbessern. So beherrscht Ryu nun den Roten Feuerball, der seinen Gegnern besonders einheizt. Auch Kens harter Dragon Punch mutierte zu einem feurigen Schlag, der die Getroffenen voll entflammen läßt.



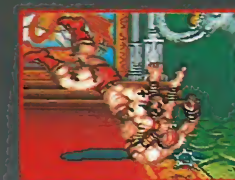
Wie Yoga Flame mit dem harten Schlag zusammen ausführen!



Eine heiße Nummer: Der Dragon Punch mit einem hartem Schlag!

ZANGIEF

Auch der russische Bär hat sein Repertoire um zwei Techniken erweitert: Der Sibirische Suplex und der Sibirische Bear Crusher lehren den Gegnern verstärkt das Fürchten.



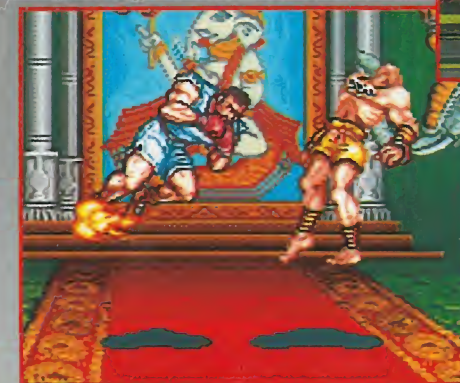
M. BISON

Mit der neuen Spezialtechnik der Fliegenden Psychofaust kommt Bison bei seinen Fans sehr gut an. Diese hinterhältige Technik verwirrt den Gegner sehr. M. Bison umfliegt seinen Kontrahenten und schlägt dann wie ein Hammer zu!



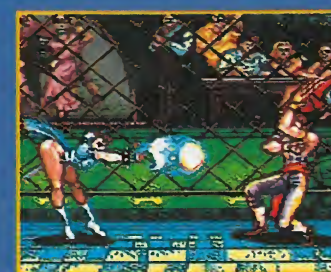
BLANKA und BALROG

Auch Blanka und Balrog waren in ihrer Freizeit nicht faul und haben ein paar neue Tricks einstudiert. Neben der bekannten Vertikalen Kugelattacke und dem Beast Leap von Blanka, zeigt Balrog seinen Shoulder Butt



GRAFIK-TUNING

In „Super Street Fighter II“ wurde die Grafik nochmals überarbeitet und verbessert. Für die K.O. Anzeigen haben sich die Grafiker von Capcom ein paar nette Variationen einfallen lassen, die die Kampfatmosphäre sehr gut unterstützen. Nehmt Euch die Zeit und schaut einmal genau hin! Ihr seht mehr als Sternchen!



Der Feuerball in einer absolut neu gestalteten Version!



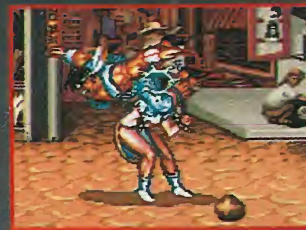
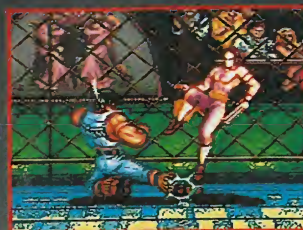
In vier verschiedenen Varianten zeigt sich ein Treffer.

THUNDER HAWK

Aus Mexiko (Exil)

MUSKELKRAFT

Der mächtige Indianer-Wrestler wurde mit seiner ganzen Familie von der Verbrecherorganisation „Shadowlaw“ aus seiner Heimat vertrieben. Sein ganzes Sinnen gilt nun dem Ziel, die Shadowlaw-Herrschaft von Bison zu brechen.



SPEZIALTECHNIKEN★★★★



Mit dem Thunderstrike legt T. Hawk wie eine geballte Gewitterladung los und verbreitet Angst und Schrecken.



Wie ein Falke stößt T. Hawk mit seiner Namensvetter-Technik The Hawk auf seine Gegner nieder und attackiert sie.



Der Storm Hammer ist eine äußerst unangenehme Nahkampftechnik. Der Angegriffene wird zum Hammer!

DEE JAY

Aus Jamaika

RHYTHMUS

Von der Insel Jamaika stammt Dee Jay. Er hat Rhythmus im Herzen und ist ein sehr musikalischer Kämpfer. Seine besonderen Bein-techniken beeindrucken auch den härtesten Fighter.



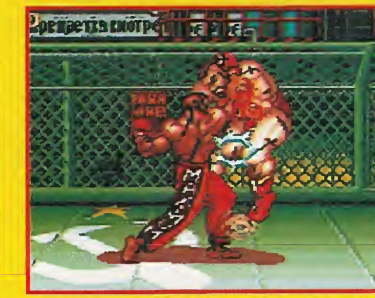
SPEZIALTECHNIKEN★★★★



Eine sonnige Flammensichel schießt gegen den Angreifer, wenn Dee Jay seinen Max Out losläßt.



Mit dem Double Dread Kick vollführt Dee Jay eine sehr wirkungsvolle, aber schwierige Teakwon-Do-Technik.



Die Nahkampftechnik Hyper Fist versetzt dem Gegner eine effektvolle und überraschende Aufwärtshaken-Kombination.

DIE 4 NEUEN SUPERSTARS IN

IN GEHEIMER MISSION

Cammy kommt aus Großbritannien und arbeitet für den Geheimdienst. Vor einigen Jahren wurde sie in der Nähe einer Militärbasis gefunden – mit verlorenem Gedächtnis. Vage Erinnerungen haben Cammy zu den Street Fightern geführt. Wird sie hier ihrer Erinnerung auf die Spur kommen? Sie unterzog sich einem Spezialtraining, so daß sie ihre Schlagtechniken in atemberaubender Geschwindigkeit ausführen kann.



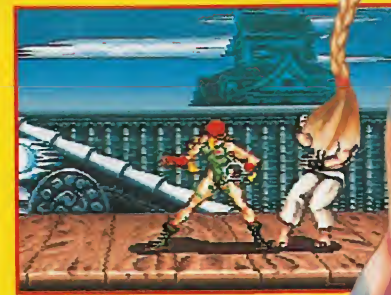
SPEZIALTECHNIKEN★★★★



Cammys Front Kick ist eine pure Augenweide! Ihre Geschwindigkeit stürzt jeden Gegner in Erstaunen und Verwirrung.



Mit dem Cannon Drill wirbelt Cammy schneller als jeder andere über den Bildschirm. Sehr beeindruckend!

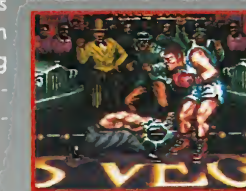


Der Spinning Knuckle ist eine Angriffstechnik, die auch Feuerbälle abwehren kann.

„SUPER STREET FIGHTER II“

KUNG FU TRADITION

Aus Hong Kong, der Wiege vieler Kung Fu-Spielfilme, stammt Fei Long, der schon als Kind Kung Fu-Filmstar werden wollte. Doch diesen Traum hat er mittlerweile aufgegeben. Vielmehr konzentriert er sich jetzt auf die Vervollkommenung des wahren Kung-Fu. An den Street Fightern möchte er sein Können messen. Fei Long ist sehr flink auf den Beinen und beherrscht Kombinations Techniken besonders gut.



Fei Long ist ein perfektes Bewegungswunder und macht besonders schwerfälligen Gegnern sehr zu schaffen.



Die langjährig geübten Handtacklen Fei Longs verblüffen seine Gegner sehr.

SPEZIALTECHNIKEN



Die Nahkampftechnik Raising Dragon Kick in feuriger Aktion.



Die Faust-Technik Rekkha Ken eignet sich sehr gut für einen dreimaligen Angriff hintereinander.

CAMMY

Aus England

FEI LONG

Aus Hong Kong



SECRET of MANA

DAS ABENTEUER GEHT WEITER!

Was bisher geschah: Eine uralte Prophezeiung scheint sich zu bewahrheiten! Ein unbedarfter, junger Mann zieht ein mystisches Schwert aus einem Stein und beschwört damit das Unglück herauf. Der Imperator versucht mit seinen Gefolgsleuten und einer Monsterarmee die Mana Festung zu reaktivieren, um die kosmische Mana Kraft zu kontrollieren und für seine Zwecke auszunutzen. Nur mit einem aufgeladenen Mana Schwert kann der junge Held die Bösewichte aufhalten. Doch um das Schwert aufzuladen, müssen die acht Mana Samen versiegelt werden. Ein Wettlauf mit der Zeit beginnt. Nur Ihr könnt dem Imperium zuvorkommen und die Welt retten... (cm)



UNHEIMLICHE TEMPEL RUINEN

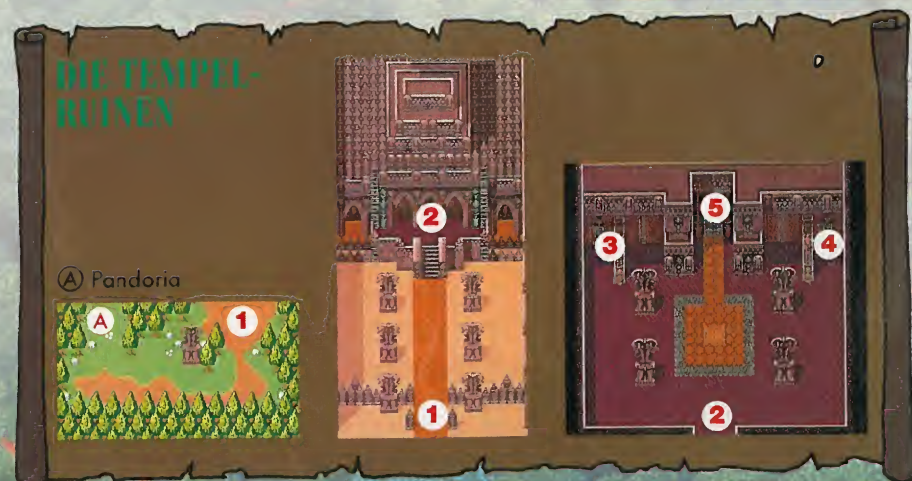
Im Süden der Stadt Pandoria befinden sich die Ruinen eines alten Tempels aus der Lorimar-Dynastie. In den Tempelruinen, so erfährt der Held von der Hexe Tura, hält sich zur Zeit Tantalus auf und entzieht den Menschen mit geheimnisvollen Ritualen die Lebensenergie. Oberst Hagen, der Verlobte des Mädchens, ist dem geheimnisvollen Tantalus bereits zum Opfer gefallen. Vor den Ruinen tummeln sich einige Pandorianer, die kein Wort reden und seltsame Rituale feiern.



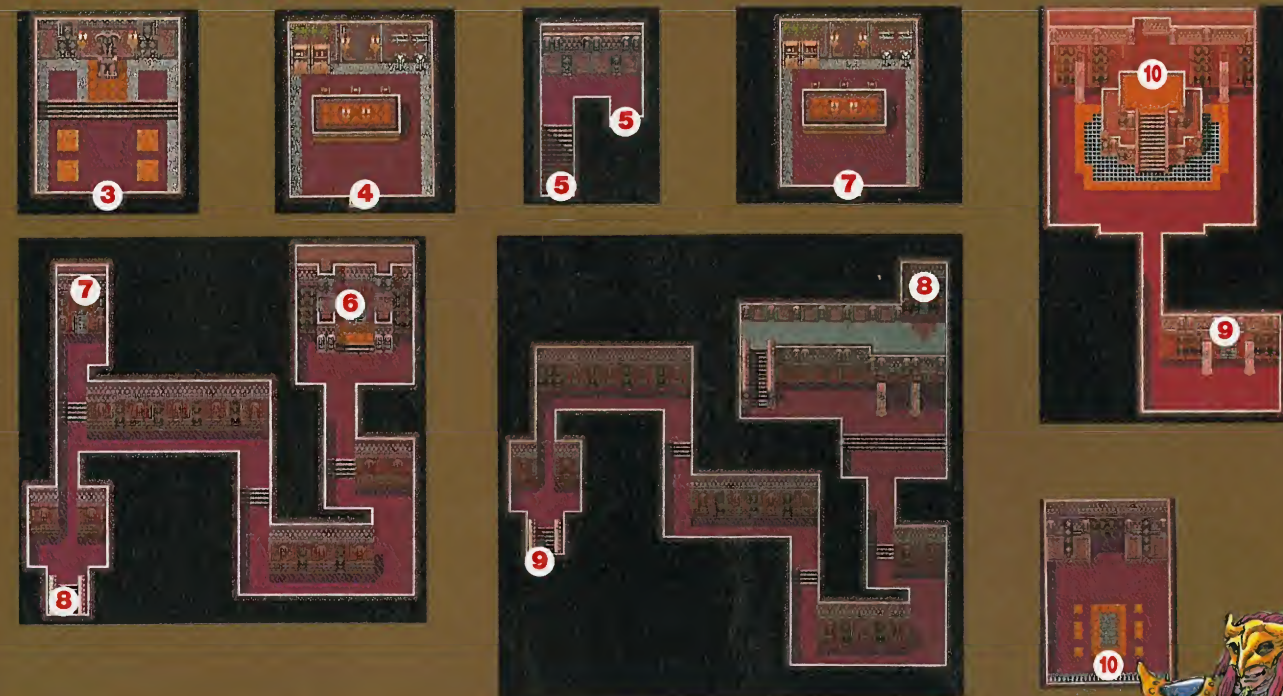
Jetzt hat es auch Heidi erwischt! Eine höhere Macht scheint sie in das Innere der Tempelruinen zu rufen.



Dahinter kann nur dieser Tantalus stecken! Der Junge, das Mädchen und die Koboldin müssen Heidi hinterfolgen.

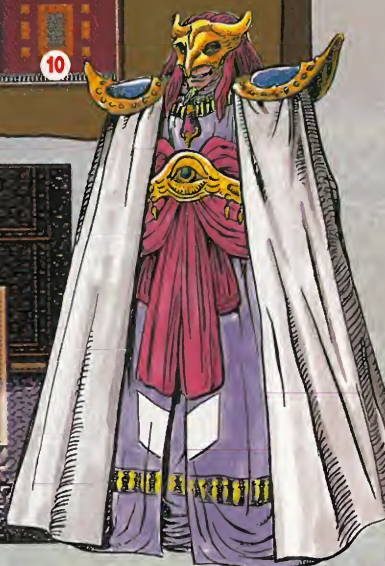
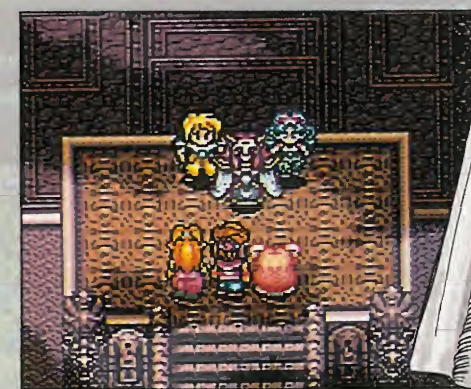
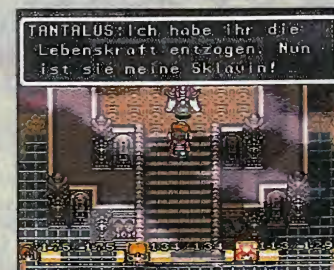


DAS INNERE DER TEMPEL RUINEN



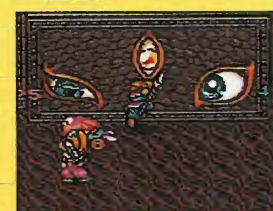
DIE BEGEGNUNG

Nach heftigen Kämpfen in den endlos langen Gängen des Tempels, haben die drei Freunde den Hauptsaal erreicht und stehen vor Tantalus. Ein bißchen zittern ihnen schon die Knie, als Tantalus von seinen grausamen Plänen erzählt. Plötzlich öffnet sich der Boden und die Freunde fallen in eine tiefe Grube.

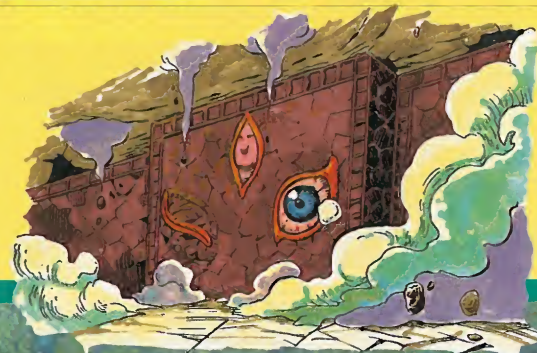


DIE HÖLLENMAUER

In der Grube können die drei Freunde zunächst nichts entdecken, sie scheint völlig leer zu sein... Auf einmal jedoch erscheinen drei Augen auf der hinteren Mauer und die Wand bewegt sich auf die Helden zu. Sofort spricht die Koboldin Rockys Schlambombenzauber aus und attackiert.



Konzentriert Euch auf das mittlere Auge.



RÜCKZUG

Nachdem die Höllenmauer zerstört worden ist, kehren die drei Helden nach Pandoria zurück. Als erstes besuchen sie den König, der einen Schatz für den „Helden aus der Prophezeiung“ bereithält. Danach gehen sie in das Geschäft im Osten der Stadt. Der Ladenbesitzer hat seine Sprache wiedergefunden und hat tolle Sachen im Angebot. Sicherheitshalber solltet Ihr noch einmal mit allen Bewohnern sprechen, die vorher stumm waren. Vielleicht haben sie jetzt wichtige Hinweise für Euch.



Endlich kann der Pandorianische König wieder lachen. Der Alptraum ist zu Ende.



Im östlichen Laden könnt Ihr Euch neue Kleidung und andere Gegenstände kaufen.

TROUBLE IM WASSERPALAST

Aquaria hat große Probleme! Während unsere Helden mit der Höllenmauer beschäftigt waren, sind Soldaten des Imperiums in den Wasserpalast eingedrungen und haben den Mana Samen des Wassers gestohlen. Sofort machen sich der Junge, das Mädel und die Koboldin auf den Weg zur Zwergenhöhle, wo sie den Samen vermuten.



ZURÜCK IM ZWERGENDORF

Im Zwergendorf treffen die Freunde auf Victor, der den imperialen Dieben dicht auf den Fersen ist. Mit einem einzigartigen Flugschiff sind sie zur Zeit auf dem Weg in den Lavatempel, um als nächstes den Mana Samen des Steins zu stehlen. Wenn Ihr Euch beeilt, könnt Ihr sie noch aufhalten.



AQUARIA IN NÖTEN

Kaum laßt Ihr Aquaria mal aus den Augen, da bekommt sie auch schon Probleme. Diesmal ist es Marcus vom Imperium, der die Hüterin des Wasserpalastes drangsaliert. Marcus fordert Euch auf, ihm sofort den Mana Samen des Wassers zu überreichen. Egal was Ihr tut, anschließend werdet Ihr in die Eingangshalle des Wasserpalastes geworfen, um mit Jabberwocky zu kämpfen.

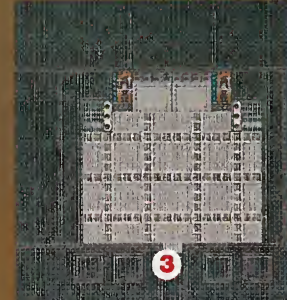
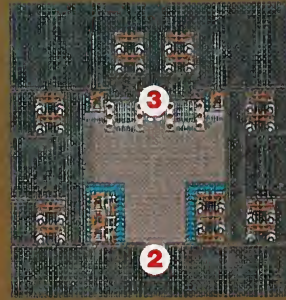
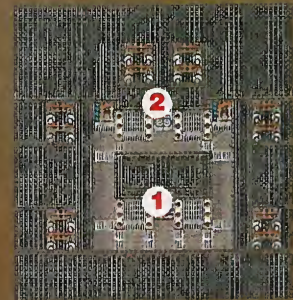
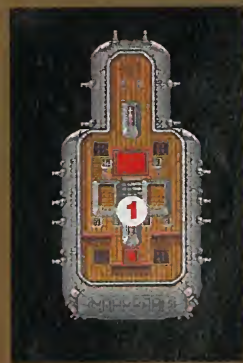


DER JABBERWOCKY

Den zweiköpfigen Jabberwocky könnt Ihr schnell besiegen, wenn die Koboldin ununterbrochen die Schlammombe zum Einsatz bringt. Zuvor solltet Ihr genug Walnüsse kaufen.



DAS SCHIFF DER DIEBE



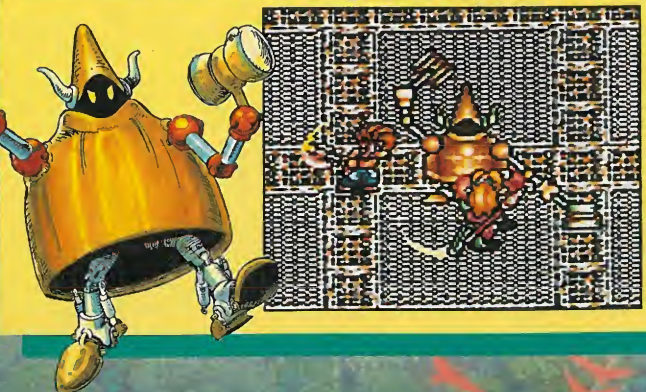
AUF DEM DIEBESKAHN

Auf dem Schiff der Diebe finden die drei Freunde sehr schnell den Mana Samen des Wassers. Von drei merkwürdigen Gestalten erfahren sie, warum der Samen gestohlen wurde. Er soll einer neuen Erfindung, dem Kampfböter „Thrillboy“, als Energiequelle dienen. Offensichtlich gehören die Diebe nicht zu den Gefolgsleuten des Imperators. Es scheint, daß sie andere Ziele verfolgen. Aber wo soll das noch alles hinführen, wenn jetzt noch mehr Leute auf der Suche nach den Mana Samen sind?



DUELL MIT DEM THRILLBOY

Nach einer kurzen und ergebnislosen Diskussion mit den Dieben kommt der Thrillboy erstmals zum Einsatz. Schnell attackiert er den Jungen und seine beiden Freundinnen mit seinen rotierenden Stahlhämmern. Mit einigen Distanzwaffen kann jedoch auch diese Maschine schrottartig geschlagen werden.



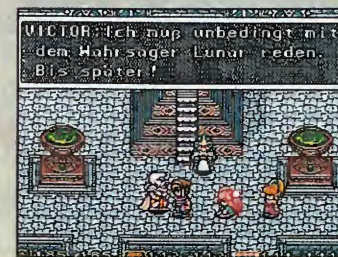
BEIM ZWERGENHÄUPTLING

Kurz bevor Ihr mit dem Canoni Reisebüro ins Hochland fliegt, solltet Ihr noch einmal den Dorfältesten im Zwergendorf besuchen. Als Dank, daß Ihr Euch so lieb um die Koboldin kümmert, schenkt er Euch den Schrumpfhämmer, der im Zwergentheater benutzt wurde, um ahnungslose Besucher übers Ohr zu hauen. Mit dem Schrumpfhämmer könnt Ihr Euch selbst, oder die beiden Mädels vergrößern oder verkleinern. Manchmal ist das ganz nützlich, wenn Euch Gegner verkleinert haben.



DIE REISE INS HOCHLAND

Die ersten beiden Mana Samen sind versiegelt worden, der Fluch des Schweigens ist von den Pandorianern genommen worden und die Schergen des Imperators sind vorerst vertrieben worden. Als nächstes solltet Ihr mit einer Kanone ins Hochland fliegen, um die Koboldin nach Hause zu bringen und den Mana Samen des Windes zu versiegeln. Doch was ist das? Ihr landet in einem geheimnisvollen Wald, der teilweise blüht und teilweise verschneit ist! Beim Sturz auf die Erde kann sich die Koboldin wieder erinnern. Das ist der Vier-Jahreszeiten-Wald und er hat ein Geheimnis.



Victor und Aquaria verraten Euch, wie es weitergeht. Während Victor nach Tasnica fliegt, solltet Ihr Euch im Hochland umschauen.



Signore Canoni beim Quelldorf bietet Euch einen kostengünstigen Flug ins Hochland an. Ihr solltet sein Angebot annehmen.

ZUR KOBOLDSIEDLUNG

Erst ins Zapplerdorf und dann beginnt Eure Suche nach der Koboldsiedlung im „Frühling“. Anschließend solltet Ihr durch den „Sommer“, den „Herbst“ und den „Winter“ gehen. Wieder im „Frühling“ angekommen, hört Ihr ein Geräusch...



VIER-JAHRESZEITEN-WALD



- A Koboldsiedlung
- B Zapplerdorf
- C Canoni Reisebüro



Geht durch den Wald in der Reihenfolge der Jahreszeiten!

DAS HOCHLAND BIRGT VIELE GEHEIMNISSE!



Elektronische Märchenwelten

SECRET OF MANA: Die Hintergründe

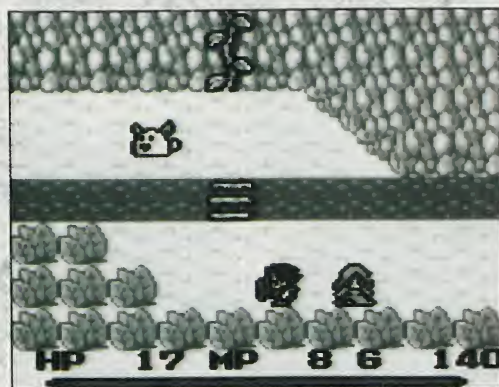
Mitte der achtziger Jahre veröffentlichte die damals noch unbekannte, japanische Softwarefirma SQUARE ein Spiel namens „Final Fantasy“ für das NES (in Deutschland nie erschienen). Das Spiel war eines der ersten Video-Rollenspiele überhaupt und wurde innerhalb kurzer Zeit zum Riesenerfolg in Japan und den USA. Inzwischen ist SQUARE zur ersten Adresse geworden, wenn es um Rollen- und Adventurespiele geht. Der neueste Geniestreich der Programmierer von SQUARE ist das fantastische „Secret Of Mana“, das vor kurzem bei uns erschienen ist.

TOKYO (cm) – Mitten im besten Geschäftsviertel von Tokyo (U-Bahn Haltestelle „Ebisu“) steht das achtstöckige „Square-Building“, die Hauptzentrale des japanischen Videospielherstellers SQUARE. Hier arbeiten ca. hundert junge Männer und Frauen (das Durchschnittsalter liegt bei 26 Jahren) an neuen Video-Rollenspielen für die Fantasy-Fans aus aller Welt. Die sechsteilige „Final Fantasy“-Serie ist das Aushängeschild der Firma, aber auch andere Rollenspiele entstehen hier. So zum Beispiel die „Romancing Saga“ (nur in Japan erhältlich) und die Spiele aus der „Secret Of Mana“-Serie.

Kulturgeschichte

Wer Rollenspiele erfindet, der muß nicht nur viel Fantasie haben, sondern auch ein gewisses Maß an kulturgeschichtlicher Allgemeinbildung, denn die Sagen und Legenden aus

der Antike bieten noch den besten Stoff für fantastische Märchen. Fast alle Mitarbeiter von SQUARE lesen in ihrer Freizeit Fantasy-Romane oder beschäftigen sich intensiv mit der Kunstgeschichte Japans oder Europas. Vielleicht ist Euch auch schon aufgefallen, daß in fast jedem Adventure-Spiel das Sagenschwert Excalibur, die griechische Erdgöttin Gaia oder das Fabelwesen Minotaurus vorkommt. Auch japanische Märchenwesen wie der listige Waschbär (z.B. „Pocky & Rocky“) oder der fliegende Wal (z.B. „The Legend Of Zelda – Link's Awakening“) werden öfters in Videospielen verwendet. Für „Secret Of Mana“ bediente sich Programmierer Hiro-michi Tanaka im metaphysischen Bereich. Die Mana-Kraft, so Tanaka, habe ihn schon immer fasziniert, deshalb wollte er ein Spiel programmieren, in dem Mana das zentrale Thema ist.



Der Held, das Mädchen und der Pogopuschel. Drei Figuren, die sowohl in „Mystic Quest“, als auch in „Secret Of Mana“ mitspielen.



Geheimnisvolle Kräfte

Wir erinnern uns: Am Ende von „Mystic Quest“ (Game Boy) verwandelt sich das Mädchen mit dem Amulett in einen Mana

Baum und der Junge wird zum tapferen Mana Ritter. Viele Jahre später, wir befinden uns mittlerweile in der Geschichte von „Secret Of Mana“, erfährt ein fünfzehnjähriger Junge, daß seine Mutter sich vor vielen Jahren in einen Baum verwandelt hat, und daß sein Vater als Mana Ritter ehrenvoll im Kampf gefallen ist. Auch wenn der Spieler nicht weiß, was in der Zeitspanne zwischen „Mystic Quest“ und „Secret Of Mana“ mit den Hauptpersonen geschehen ist, so ist doch klar, daß beide Spiele zusammen gehören. „Secret Of Mana“ (SNES) ist die Fortsetzung von „Mystic Quest“ (Game Boy). Für Hiro-michi Tanaka war es besonders wichtig, die „Mana“-Serie so zu gestalten, wie einen Fantasy-

Und das sagt der Duden!

Ma|na [polynes.] das; – ; nach der Vorstellung der Südseeinsulaner eine geheimnisvolle, übernatürliche Kraft in Menschen, Tieren und Dingen, die Außergewöhnliches bewirkt.

Fortsetzungsroman. Die Hauptpersonen ändern sich von Folge zu Folge entweder gar nicht, oder sie sind zumindest mit den Hauptfiguren des Vorgängers verwandt. So wird es dem Spieler leichter gemacht, mit der Fantasywelt zu verschmelzen. Der eigentliche Grund für eine Fortsetzung von „Mystic Quest“ war jedoch der große Erfolg des Game Boy-Moduls.

Das Erfolgsrezept

1992 erschien der erste Teil der „Secret Of Mana“-Saga (in Deutschland unter dem Namen „Mystic Quest“) auf dem Game Boy. Wie bei jedem Rollenspiel, konnte man auch hier in einer Gruppe von mehreren Personen gegen übelgelaunte Monster kämpfen. Neu war jedoch die grafische Darstellung der Monsterkämpfe. Während

bei den meisten Rollenspielen die Heldengruppe einer Monsterhorde in einem speziellen Kampfbildschirm gegenübersteht, wurden die Monstertuelle bei „Mystic Quest“ in das normale Spielszenario integriert. Das bedeutet: Grafisch hat das Spiel viel Ähnlichkeit mit den „Zelda“-Spielen, kampftechnisch ist es jedoch ein reines Rollenspiel mit dem klassischen Punktesystem. Für „Secret Of Mana 2“ (in Deutschland nur „Secret Of Mana“) verbesserte man nicht nur die Grafik und das Punktesystem, sondern auch das Spielkonzept insgesamt. Im Verlauf des Abenteuers schließen sich dem eigentlichen Helden zwei weitere Personen an, deren automatisches Kampfverhalten man in einem speziellen Menü einstellen kann. Mit dem Hudson Super Multitap können die drei Spielfiguren sogar von drei Spielern gleichzeitig gesteuert werden.

Berechnungen und andere Programmierkunststückchen

Zugegeben, das wichtigste in einem Rollenspiel ist die spannende und originelle Story, aber ein faires Punktesystem ist fast genauso wichtig. In „Secret Of Mana“ sind die beiden Programmierer Goro Ohashi und Yoshiyuki Miyagawa für die Punkteberechnungen in den Monsterkämpfen zuständig. Wieviele Kraftpunkte hat welches Monster, wann haben die Helden genügend Kraftpunkte, um gegen ein bestimmtes Mon-



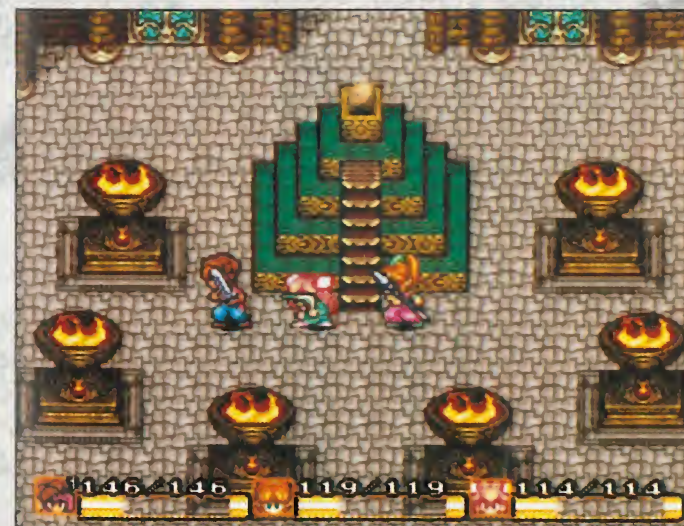
Frosta begleitet Euch und spricht auf Wunsch einen ihrer sechs Zaubersprüche aus.

ster anzutreten und welche Kleidungsstücke oder Waffen erhöhen in einer bestimmten Anzahl die Kraft- und Verteidigungspunkte des Helden. Die innovativen Ringmenüs wurden übrigens von Ryo Muto erfunden und die verrückten Monster von Hiroyuki Narushima. Die fantastischen Musikstücke von „Secret Of Mana“ stammen von Hiroki Kikuta, der schon für die Musik in dem Spiel „Final Fantasy 2“ eine Art Oscar von der japanischen Fachpresse erhalten hat.

Mana mit Zukunft

Derzeit arbeiten die Programmierer von SQUARE an einem dritten Teil der

„Secret Of Mana“-Serie, der sicherlich auch irgendwann einmal in Deutschland erhältlich sein wird. Noch wichtiger für die SQUARE-Programmierer sind jedoch die Spiele für das neue NINTENDO ULTRA 64, das vom technischen Aspekt her ungeahnte Möglichkeiten für zukünftige Rollenspiele bietet. Zum einen ermöglicht das Ultra 64 fotorealistische Grafiken und Musikstücke mit CD-Qualität, zum anderen können auf dem Ultra 64 Spiele programmiert werden, die so umfangreich sind, daß man Monate braucht, um sie durchzuspielen. Die Mitarbeiter von SQUARE sind jedenfalls ganz begeistert von der neuen Maschine.



Die acht Samen des Mana Baums sind in alle Winde verstreut. Hier ist einer davon!

Verwirrungsbox

Für alle, die noch klar im Kopf sind, aber gerne etwas verwirrt werden möchten: Das japanische „Secret Of Mana“ auf dem Game Boy wurde für den amerikanischen Markt in „Final Fantasy Adventure“ umgetauft, um die Verwandtschaft mit der erfolgreichen „Final Fantasy“-Serie (in Japan „Final Fantasy Legend“-Serie) zu verdeutlichen. In Europa wollte man den Namen Final Fantasy nicht verwenden, da hier nie ein Teil der „Final Fantasy“-Serie erschienen ist, also nannte man das Spiel „Mystic Quest“. Das darauffolgende Rollenspiel für das Super Nintendo Entertainment System wurde in Europa „Mystic Quest Legend“ genannt, während es in den USA den Namen „Final Fantasy – Mystic Quest“ trägt und in Japan den Namen „Final Fantasy USA“. Erst beim zweiten Teil von „Secret Of Mana“ entschied man sich, den Namen international zu verwenden. Allerdings heißt das japanische „Secret Of Mana 2“ jetzt in den USA und in Europa nur noch „Secret Of Mana“. Ist doch logisch, oder?



Die Mario und...

M wie Mario

(cm) – Bereits Mitte der siebziger Jahre entstanden in Japan und den USA die ersten Computerspiele. Dieser neue Freizeitspaß hatte zunächst nur eine sehr kleine Fangemeinde, da die wenigsten Menschen zu jener Zeit einen Computer hatten. Außerdem waren die Spiele nicht sonderlich spannend und



hatten nicht die geringste Chance, das klassische Spielzeug vom Markt zu verdrängen. Einige Jahre später eröffneten die ersten Spielhallen, in denen nun auch Computer-Automatenspiele zu finden waren, die qualitativ so gut waren, daß der Kreis der Fans schnell größer wurde. Allerdings gab es auch hier ein Problem: Die Spielhallen hatten keinen besonders guten Ruf, außerdem durfte man sie erst betreten, wenn man über 18 Jahre alt war. Die Zielgruppe, für die Computerspiele besonders interessant sind, war jedoch unter 18 Jahre alt. Bis zu einem Boom der Computerspiele mußte also noch einiges geschehen.

Nintendo hatte als erste Computerspiel-firma den richtigen Riecher. Die Programmierer der japanischen Firma entwickelten ein Gerät, mit dem man die Spielhallenspiele auch zu Hause spielen konnte, im Kreis der Familie und abseits vom zwielichtigen Rummel in den Spielhallen. Das Gerät hieß „FamilyComputer“ und wurde Anfang der achtziger Jahre mit großem Erfolg in Japan veröffentlicht. Die ersten Spiele waren in der Tat Umsetzungen von erfolgreichen Spielhallenspielen wie zum Beispiel „Donkey Kong“. Der „FamilyComputer“ war in Japan dermaßen erfolgreich, daß er zwei Jahre später auch in den USA und in



Europa mit dem Namen NES veröffentlicht wurde. Den großen Erfolg hatte Nintendo mit „Donkey Kong“ vermutlich deshalb, weil das Spiel so ganz anders war, als alle anderen Spiele. Zum ersten Mal gab es zu einem Computerspiel eine Hintergrundgeschichte und einen Helden, mit dem sich der Spieler identifizieren konnte. Das war die Geburtsstunde von Super Mario!

Happy Birthday Mario!

Bei der Gestaltung von Super Mario spielten weniger psychologische Gründe eine Rolle („Sieht die Figur auch für Kinder sympathisch aus?“), vielmehr waren es grafische Aspekte, die Mario so aussehen ließen, wie er aussieht. Die Computerspielfigur sollte einfach und leicht erkennbar dargestellt werden. Der Schnurrbart in Marios Gesicht diente ausschließlich der besseren Erkennung seiner Gesichtskonturen. Durch den blauroten Overall und die weißen Handschuhe ließ sich Marios Körperanatomie besser erkennen. Auch der Name Mario war zunächst nicht geplant, erst als amerikanische Fachmagazine den Zoowärter aus „Donkey Kong“ Mario taufen („Der Typ sieht irgendwie italienisch aus!“), freundete man sich bei Nintendo mit dem neuen

Namen der Spielfigur an. Mario-Erfinder Shigeru Miyamoto erkannte die Zeichen der Zeit und nannte sein neues Spiel „Mario Bros.“. Für die zweite Spielfigur, die zur besseren Unterscheidung von der ersten grün gezeichnet wurde, hatte Miyamoto schnell einen passenden Namen. „Luigi“ klang ebenfalls italienisch und das Wort war wie „Mario“ fünf Buchstaben lang. Mario und sein Bruder Luigi eroberten in Windeseile die Herzen der Videospieler und Nintendo erkannte das Potential, das in den beiden Italienern steckte. Die Programmierer arbeiteten bereits an einem Abenteuerspiel, das alles bisher dagewesene in den Schatten stellen sollte. Das erste umfangreiche Spiel für das NES war „Super Mario Bros.“ und ist bis heute eines der meistverkauftesten Videospiele. Mit „Super Mario Bros.“ begann der



Siegeszug von Super Mario in die Wohnzimmer auf der ganzen Welt. Die Figur Super Mario war bei Kindern und Erwachsenen so beliebt, daß in den USA die erste TV-Zeichentrickschere mit dem berühmtesten Klempner der Welt (Mario hatte inzwi-



Da staunt sogar Michael Schumacher!

sehen seinen Beruf gewechselt) entstand. Da ein großer Teil des Erfolges von Nintendo Super Mario zu verdanken war, benutzte man den sympathischen Charakter auch in anderen Spielen. „Dr. Mario“ zum Beispiel war ein tolles Strategiespiel, das ohne den Gastaufritt von Mario vielleicht nicht so erfolgreich gewesen wäre. In „Alleyway“, „Tennis“ (beide Game Boy) oder „Tetris“ (NES) hatte Mario kleinere Gastaufritte, die für die Spiele eher unwesentlich waren, aber ein netter, kleiner Gag am Rande. Als Nintendo 1992 das Super Nintendo Entertainment

System veröffentlichte, war Mario natürlich auch wieder dabei. In „Super Mario World“ gab eine andere Nintendo-Figur ihr Debut, die mittlerweile auch Kultstatus erreicht hat – Yoshi! Der grüne Drache hatte noch vor „Jurassic Park“ das Dino-Fieber ausgelöst. Mario ist inzwischen aus der Videospielwelt nicht mehr wegzudenken. Mit Spielen wie „Mario Paint“, „Super Mario Kart“, „Mario & Yoshi“ oder „Mario Is Missing“ hat sich der lustige Klempner ein eigenes Denkmal errichtet. Höhepunkt der Mario-Geschichte ist das Spiel „Super Mario All-Stars“.

★ SUPER MARIO ★ ALL STARS™

4 x SUPER MARIO

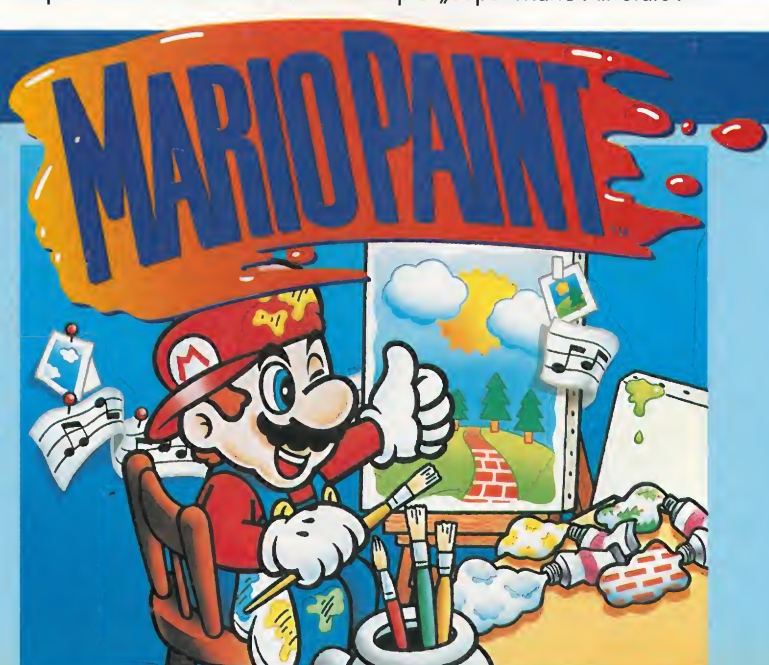
1993 – Während alle Welt auf die Fortsetzung von „Super Mario World“ wartet, überrascht Nintendo die Fans mit etwas völlig anderem. Damit auch die Besitzer eines Super Nintendo Entertainment Systems in den Genuß der ersten drei „Super Mario Bros.“-Abenteuer vom NES kommen, erscheint mit „Super Mario All-Stars“ eine echte Sensation. Das Super Nintendo-Modul

beinhaltet die drei NES-Klassiker und „Super Mario Bros. – The Lost Levels“, ein Spiel, das nie in Europa erschienen ist. Alle vier „Super Mario Bros.“-Spiele wurden einer Schönheitsoperation unterzogen und dem technischen Outfit der 90'er angepaßt. So können sich alte Mario-Fans an der neuen 16 Bit-Grafik und dem modernen Stereo-Sound erfreuen.



1993 – Mario gibt kurzzeitig seinen Job als Klempner auf und wird Rennfahrer. Das einzigartige Kart-Rennen wird von der Fachpresse gelobt und von den

Fans geliebt. Die verschiedenen Rennstrecken sind den Levels in „Super Mario World“ nachempfunden. Natürlich verfügt das Spiel über einen 2-Spieler-Modus.



1992 – Super Mario tritt in die Fußstapfen von da Vinci und Pablo Picasso. Mit Mario Paint erscheint das erste Zeichenprogramm für das Super Nintendo,

das jüngere Fans spielerisch in die Welt der Computergrafikprogramme einführen will. Mit dem Spiel feiert auch die Super Nintendo-Mouse ihren Einstand.



Double Feature

... Micky Show!

Noch ein Superstar!

Verglichen mit Walt Disneys Micky Maus, ist Super Mario noch ein unbedarfter Jungspund. Und trotzdem: Obwohl Micky Maus schon wesentlich älter als Super Mario ist, mögen ihn die Kinder und junggebliebenen Erwachsenen nicht weniger. Micky Maus begann seine Karriere als Zeichentrickfigur in den vierziger

Jahren, als der damals noch unbekannte Zeichner Walt Disney eine kleine Cartoonserie für eine amerikanische Tageszeitung produzieren sollte. Walt Disney hatte ähnliche Gedanken wie Shigeru Miyamoto 40 Jahre später, als er sich überlegte, wie eine neue Zeichentrickfigur aussehen könnte. Micky Maus sollte sehr leicht zu zeichnen sein, um die tägliche Herstellung der Cartoonserie zu vereinfachen. Darüber hinaus sollte Micky Maus keine menschliche Person sein, da Walt Disney plante, eine Satire auf den „American way of life“ zu zeichnen. Als Widersacher von Micky Maus wurde sinnvollerweise eine Katze gewählt. Kater

Karlo sollte die amerikanische Obrigkeit symbolisieren. Walt Disneys Cartoonserie kam bei den Lesern so gut an, daß ein Magazin mit Micky Maus Comics erschien. Walt Disney gründete eine eigene Firma und produzierte die ersten Zeichentrickfilme mit dem beliebten Mäuserich. Anfang der achtziger Jahre, als die ersten Videospiele den Spielwarenmarkt eroberten, mußte natürlich auch die Walt Disney Company nachziehen. Walt Disney selbst war zwar schon gestorben, aber sicher hätte er das gleiche getan, wenn es zu seiner Zeit schon Videospiele gegeben hätte. Die ersten Micky Maus-Videospiele hatten



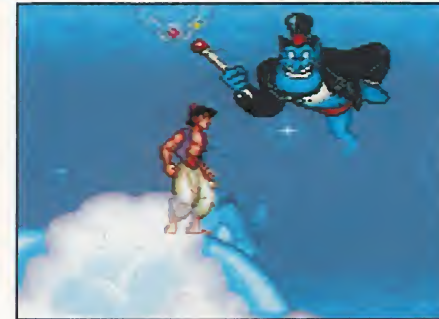
Fantastische Grafik in „The Magical Quest“.

sehr viel Ähnlichkeit mit den ersten Micky Maus-Zeichentrickfilmen, sie waren technisch nicht sehr aufwendig produziert und von der Handlung eher einfach gestrickt. Mit besseren Computern konnten einige Jahre später natürlich auch bessere Spiele gemacht werden. Spiele, die so gut gezeichnet waren, daß man es im Trickfilm kaum hätte besser

machen können. 1993 erschien das Spiel „The Magical Quest Starring Mickey Mouse“ von Capcom, das beste Micky Maus-Videospiel, das bisher für das Super Nintendo hergestellt wurde.

Walt Disney heute

Natürlich ist Micky Maus nicht



mehr der einzige Walt Disney-Held der „fremdgeht“. Die „Walt Disney Company“ hat erkannt, daß man mit der Zeit gehen muß und so erscheint neuerdings zu fast jedem Disney-Film gleichzeitig das passende Videospiel. Zum Beispiel „Goof Troop“: Das Spiel entstand nach der gleichnamigen US-Fernsehserie und stellt Disney-Star Goofy in den Vordergrund. Die Serie wurde zwar nie im deutschen Fernsehen gezeigt, trotzdem war das Spiel auch hier ein großer Erfolg. Bei „Aladdin“ mußte das Spiel ein-

fach ein Bestseller werden, da schon der Film ein Riesenerfolg war. Apropos „Aladdin“: Der Film ist ein gutes Beispiel dafür, daß Computer und Zeichentrick mittlerweile ineinander verschmelzen, denn einige Animationen des Films wurden mit Grafikprogrammen von Computern hergestellt. Und so kann man

sich sehr gut vorstellen, wie das Videospiel der Zukunft aussehen wird. Zum einen werden die Videospielfiguren von Hand gezeichnet und dann digitalisiert, zum anderen werden Zeichentrickfilme von Computern herge-

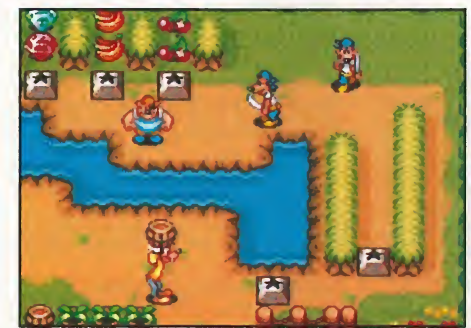
stellt. Aktuelle Beispiele für Spiele, die schon jetzt durch erstklassige Zeichnungen auffallen, sind „Donkey Kong Country“ (SNES) oder „Mickey Mania“ (SNES). Gerade erst vor kurzem erschienen sind auch „Das Dschungelbuch“ (SNES), „Duck Tales 2“ (NES und Game Boy) und „Chip & Chap 2“ (NES). Und ein weiterer Knüller ist bereits auf Erfolgskurs. „Lion King“, der König der Löwen, könnte auch der König der Weihnachtssaison für Walt Disney werden, denn der Film hat in den amerikanischen Kinos bereits alle



Aladdin in der Lampe des Dschinnies.

Kassenrekorde gebrochen. Auch Nintendo mischt inzwischen in der Filmindustrie mit und arbeitet dabei eng mit der „Walt Disney Company“ zusammen. Der Film „Super Mario Bros.“ aus dem Jahr

1993 war eine Nintendo-Disney Koproduktion und ein erstes Beispiel, daß Videospiele den Hollywood-Stoff der Zukunft bieten. Derzeit werden gleich mehrere Filme gedreht, die von einem Videospiel inspiriert worden sind. Ein Beispiel ist „Street Fighter II“, der in diesen Wochen in die amerikanischen Kinos kommt. Die Hauptrollen im Film spielen Jean-Claude Van Damme und Kylie Minogue in den Rollen von Guile und Cammy.



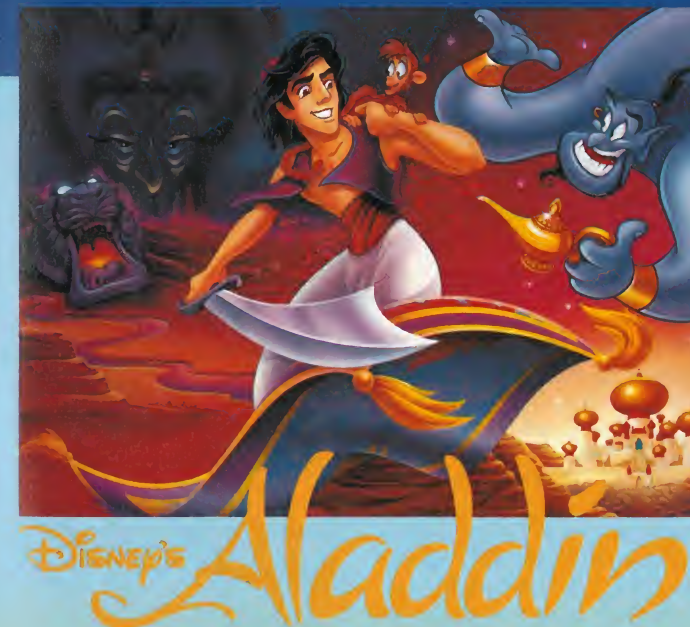
The Magical Quest

Starring MICKEY MOUSE

JETZT KOMMT MICKEY!

1993 – Eines der schönsten Spiele mit dem kleinen Mäuserich ist zweifellos „The Magical Quest“, das von der Firma Capcom hergestellt und von Nintendo herausgebracht wurde. Seit den achtziger Jahren haben Softwarehersteller versucht, die tollen Walt Disney-Zeichnungen in einem Videospiel festzuhalten. Wirklich gut gelungen ist dies jedoch nur selten! „The Magical

Quest“ besticht durch märchenhafte Grafik, eingängige Musikstücke und tadellose Spielbarkeit. Manche Leute bemängelten, das Spiel sei zu leicht, aber gerade der niedrige Schwierigkeitsgrad macht das Spiel auch für jüngere Spieler attraktiv. Mickey kann im Verlauf seines Abenteuers in drei verschiedene Kostüme schlüpfen, was ihm je nach Kostüm einen Vorteil bringt.



1993 – Pünktlich zur Weihnachtszeit kommt der erstklassige Zeichentrickfilm von Walt Disney in die deutschen Kinos. Für das Super Nintendo Entertainment

System gibt es eine fantastische Umsetzung, die sowohl grafisch als auch musikalisch dem Film in nichts nachsteht. Aladdin heißt der neue Superstar.



1993 – Das Action-Adventure entstand nach der gleichnamigen TV-Serie aus den USA. Beim Leveldesign ließen sich Capcoms Programmierer von den Dunge-

ons aus „The Legend Of Zelda – A Link To The Past“ inspirieren. Das Spiel eignet sich sehr gut für Einsteiger und kann zu zweit gleichzeitig gespielt werden.

Congo's Caper (Super Nintendo)

99 Extraleben

Es gibt einen Trick, mit dem Congo seinen langen, gefährlichen Weg problemloser meistern kann: Wenn Ihr das erste Hauptlevel absolviert habt, müßt Ihr von den vier anwählbaren Levels das untere rechte auswählen. Im zweiten Abschnitt der Geister- und Gruselebene müßt Ihr soweit nach rechts laufen und Euch dabei unten halten, bis Ihr einen Flugsaurier, den Pteranodon, unter Euch einge-

sperrt seht. Diesen Flugsaurier müßt Ihr befreien, indem Ihr die Steine oberhalb von ihm zerstört. Dies gelingt Euch, wenn Ihr die Gegner „Fuzzynecks“ auf die Steine werft. Habt Ihr den Saurier befreit, gelangt Ihr in eine Bonusrunde, in der Ihr unten rechts eine Steinstatue findet. Wenn Ihr an diese Statue schlägt, könnt Ihr unendlich Diamanten und dadurch 99 Extraleben sammeln.



Schleudert den „Fuzzy“ auf die Steindecke...



... jetzt kommt ihr in die Bonusrunde – toll!

Musikalischer Wunsch

Manchmal ist auch der Club Nintendo überfordert. Ricardo Möker hatte eine besonders schwierige Bitte: Er wollte die Musiknoten zu der Ballade vom Windfisch aus „Zelda IV – Link's Awakening“ geschickt bekommen, damit er das Lied mit „Mario Paint“ nachspielen kann. Trotz intensiver Bemühungen konnten die Noten aber nicht aufgetrieben werden. Dafür wird seine zweite Bitte, einmal Spielerprofil im Club Nintendo-Magazin zu werden, erfüllt. Der 14-jährige aus Waltershausen in Thüringen ist ein echter Glückspilz. Denn nicht nur seine Schwester, sondern auch seine Mutter sind große Videospielefans. Ricardo selbst besitzt ein Super Nintendo und einen Game Boy mit jeweils acht Spielen, wobei „Mega Man X“ und „Super Metroid“ an erster Stelle seiner Gunst stehen. Neben Nintendo spielen bezeichnet er noch Lesen, Schwimmen, Fernsehen und Zeichnen als seine liebsten Freizeitbeschäftigungen. Und natürlich besonders gern lesen seine Schwester und er das Club Nintendo-Magazin, seit sie vor rund einem Jahr beide Mitglied im Club Nintendo geworden sind.



Das Dschungelbuch (Super Nintendo)

Levelanwahl gefällig?

Jetzt können alle Mogli-Fans aufatmen. Denn die folgende Tastenkombination ermöglicht es Euch, die verschiedenen Level anzuwählen. Also aufgepaßt: Ihr drückt in dem Bild, mit dem „VIRGIN“-Logo auf dem 1. Controller folgende Kombination: **Oben, oben, oben, B, B, Y, Y, Select, oben, unten, links, rechts, B, oben, Y.** Wenn Ihr jetzt noch keine Knoten in den Fingern habt, könnt Ihr im Optionsmenü die Level anwählen, und wenn Ihr genau hinseht, entdeckt Ihr auch noch

einen kleinen Leckerbissen. Nun kann sich jeder durch das letzte Level kämpfen und Shir Khan die „Hölle heiß machen“. Viel Spaß!



Jetzt kann man jeden Level anwählen.

Raging Fighter (Game Boy)

Zwillings-Kämpfer

Es gibt da eine nette Kleinigkeit, um den Spielablauf bei „Raging Fighter“ ein klein wenig interessanter zu gestalten. Ihr habt die Möglichkeit, gegen einen Zwillingsgegner zu kämpfen, der sonst nie im Spiel erschienen ist. Drückt im Spielmodi-Auswahlbildschirm **Oben, Oben, Unten, Unten, Links, Rechts, Links, Rechts, B**

und anschließend **A** oder **B**. Drückt Ihr **A**, wird der gleiche Kämpfer etwas grauer dargestellt (graue Kleidung). Wenn Ihr „B“ drückt, sind beide Kämpfer absolut, auch von den Farben her, identisch. Werdet Ihr auch diese Herausforderung schaffen und einen absolut gleichwertigen Gegner besiegen?

Stunt Race FX (Super Nintendo)

Crashtest-Belohnung!

Beim Rasen über die Pisten von „Stunt Race FX“ habe ich einen Trick bei der Strecke „Night Cruise“ im Expert-Modus herausgefunden: In den ersten Kurven der Strecke sind drei Schilder mit der Aufschrift „Starwing“ zu sehen. Rammt an dieser Stelle die Mauer, so daß das Schild auf der einen Seite nach unten hängt. Beschleunigt jetzt Euer Fahrzeug und fahrt Richtung erster Tunnel – plötzlich zischt Fox McCloud über Euer Fahrzeug und überläßt Euch einen blauen Kristall. So sind die Chancen gestiegen,

die Strecke erfolgreich abzuschließen. Übrigens, der Trick funktioniert in jeder Runde, allerdings nur einmal pro Rennen. **Manfred Wimmer, Neuötting**



Nur Experten kommen in den Genuß der Belohnung!

Last Action Hero (Super Nintendo)

Unendlich viel Energie

Es ist nicht genug, daß die Gegner bei „Last Action Hero“ schwer zu besiegen sind, sie benötigen auch noch eine ganze Menge Treffer, bis sie komplett erledigt sind. Außerdem kommt es sehr oft vor, daß Arnies bzw. Jack Slaters Energie nicht ausreicht. Da kommt Euch unser Energietrick sicherlich wie gerufen. Startet das Spiel wie gewohnt und

lauft zum ersten Polizeiauto des Levels. Stellt Euch mit Jack vor den Kofferraum und schlägt in stehender Position auf das Bremslicht des Wagens. Achtet darauf, daß der Schlag genau in der Höhe des Bremslichtes landet. Wenn Ihr insgesamt 20 mal geschlagen habt, hört Ihr eine Explosion und könnt ab jetzt Eure Energie mit der R-Taste jederzeit wieder auffüllen.

Super SWIV (Super Nintendo)

LEVELANWAHL

„Super SWIV“ gehört zu den schwierigsten vertikal-scrollenden Shoot'em Ups überhaupt. Alle gestreßten Super Swiv-Spieler wollen bestimmt gerne auf den unten genannten Levelanwahl-Trick zurückgreifen. Startet das Spiel wie gewohnt,

dabei ist es egal, ob Ihr den Hubschrauber oder den Geländewagen wählt, und pausiert das Spiel. Während der Pause gebt Ihr folgende Codes mit den L- und R-Tasten ein, um in die entsprechenden Levels zu gelangen:

Von Level	Zu Level	Code
1	2	R, L, R, R, L, L, R, L, R, R, L, L
2	3	R, L, R, R, L, L, R, R, L, R, R
3	4	L, R, L, L, R, R, L, L, L, R, R, L
4	5	R, R, R, L, L, L, R, R, L, L, R, L, R, L
5	6	R, L, R, L, L, L, R, R, L, L, R, L, R, L, L

Shadow Warrior (Game Boy)

Sound Test

Wenn Ihr gerne mal eine Pause von der knallharten Action in „Shadow Warriors“ machen möchtet, dann könnt Ihr ja mal die verschiedenen Soundstücke des Spiels anklingen lassen. So hört Ihr wenigstens schon mal die Musikstücke der nachfolgenden Levels und könnt Euch vorab die Melodie des Abspannes an-

hören. Sobald das Titelbild erscheint, haltet Ihr das Steuerkreuz nach rechts und die A- und B-Knöpfe gedrückt und betätigt dann die Start-Taste. Ihr gelangt so in den Soundtest-Bildschirm und könnt mit Steuerkreuz Auf- und Abbewegungen die einzelnen Melodien und auch die Soundeffekte auswählen.

Egal wo!

Christian Fleischmann war es eigentlich ganz egal, in welcher Weise er im Club Nintendo-Magazin erscheint, aber rein wollte er auf jeden Fall. Fleißig schrieb er immer wieder Briefe und machte sich sogar die Mühe, originelle Bilder zu zeichnen. Doch seine Geduld und Beharrlichkeit führen jetzt zum Erfolg – der 13-jährige findet sich nun als Spielerprofil wieder. In seiner Freizeit malt und liest der Schüler aus Schweinfurt gern. An allererster Stelle seiner Hobbies stehen aber unangefochten sein Game Boy und sein Super Nintendo. Während sich seine Game Boy-Spielesammlung durchaus sehen lassen kann, baut er seinen Spieleschatz im Bereich Super Nintendo gerade erst auf, denn die Konsole besitzt er erst seit einigen Monaten. Welche Spiele neu auf dem Markt sind, darüber weiß Christian genau Bescheid, denn fast täglich zieht er durch die Geschäfte der Schweinfurter Innenstadt, denn auch diese Bummel gehören zu seinen regelmäßig ausgeübten Hobbies.



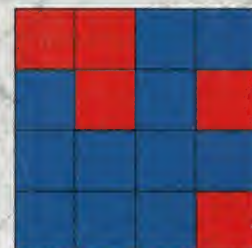
King Arthur's World (Super Nintendo)

Paßwörter gefällig?

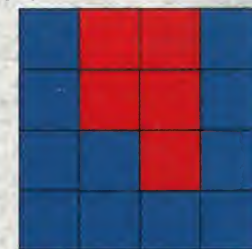
Hartmut und Johannes haben eine eigene kleine Zeitschrift herausgegeben, in denen sie unter anderem auch Tips & Tricks bekannt geben. Sie haben uns eine Ihrer Ausgaben zukommen lassen, in der die Paßcodes für „King Arthur's World“ standen.

Hartmut Henninger und Johannes Weninger, Gerhardshofen

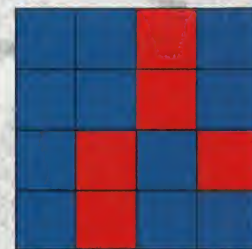
Real World 1:



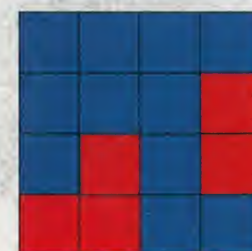
1. Endgegner:



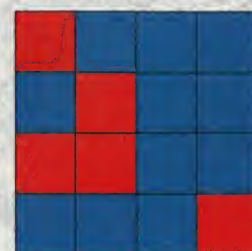
2. Endgegner:



Cloud World 3:



Cloud World 6:



The Flintstones (Super Nintendo)

Für Ungeduldige

Es ist ja nicht ganz einfach und kostet ziemlich viel Zeit, mit Fred und Barney die Steinzeit zu erobern. Aber – Yabba-dabadoo! – hier habe ich Euch einige Paßwörter zusammen-

gestellt, damit Ihr Euch in den verschiedenen Levels schon mal umschauen und so richtig einen draufmachen könnt. Probiert sie doch mal aus!

Matthias aus Sorchheim

Level 2: Liegendes Faß/Torte/Stehendes Faß/1/3
Apfel/Apfel/Torte/3/Herz
Herz/Torte/Liegendes Faß/</3

Level 3: Hamburger/Stein/</Herz/3
->/Stern/3/Apfel/Hamburger
3/Stein/Getränk/Muschel/Muschel

Level 4: Muschel/Herz/Hamburger/3/Herz
Stehendes Faß/>/Muschel/Stehendes Faß/Stein
Stehendes Faß/3/1/Muschel/Torte

Level 5: Hamburger/Muschel/Hamburger/</Torte
Getränk/Apfel/3/Hamburger/Hamburger
Stehendes Faß/</Torte/Muschel/2



Gibt hier das gewünschte Paßwort ein...



...und Ihr könnt schon mal einen Blick ins nächste Level werfen.

Mega Man X (Super Nintendo)

Endgegner Stück für Stück

Ich habe einen tollen Trick herausgefunden, wie Ihr dem Launch Octopus und dem Flame Mammoth den Schneid abkaufen könnt. Wenn Ihr den Boomerang Cutter in Eurem Waffenarsenal habt, könnt Ihr dem Launch Octopus die Tentakel „abcutten“. Dadurch kann er Euch nicht mehr die Energie absaugen. Wißt Ihr auch, um was Ihr das Flame Mammoth erleichtern könnt? – Um seinen Rüssel. Dies entschärft seine Angriffsschläge. Wenn Ihr nun auch noch zusätzlich die richtige Spezialwaffe für diese Gegner kennt, werden

se kein größeres Problem mehr für Euch darstellen. Nun bleibt mir nur noch, Euch viel Erfolg zu wünschen!

Euer Florian Bull, Norderstedt



Dem Launch Octopus geht's an den Kragen!

Tom & Jerry (Super Nintendo)

Levelanwahl

Immer wieder zu dem Level spielen, in dem Ihr das letzte Leben verloren habt, ist auch bei „Tom & Jerry“ die Regel. Wir haben einen brandheißen Trick auf Lager, mit dem Ihr diese Regel umgehen und schneller in den Level springen könnt, in dem Ihr vorher aufgeben müßt. Während des Spiels drückt Ihr Start, um das Spiel

zu pausieren. Anschließend drückt Ihr L, X, A, Y, Y, B, R und dann wieder Start. Der Level ist beendet, wenn Ihr die Kombination richtig eingegeben habt. Wiederholt diesen Trick in jedem Level, um immer weiter zu kommen. So könnt Ihr auch ganz schnell in den letzten Level springen und dem gemeinen Kater Tom „eins auf die Rübe“ geben.

Robin Hood (NES/Game Boy)

Little John? Null problemo!

Für alle, die sich bisher als „König der Diebe“ im Kampf mit Little John einige Schrammen eingefangen haben, hier die ultimative Taktik, wie man ihn, ohne einen Kratzer abzubekommen, besiegen kann. Kommt es zur Begegnung auf dem Baumstamm, müßt Ihr nach links vom Baumstamm herunterspringen. Dort befindet

sich ein großer Stein auf dem Boden, auf den Ihr Robin sofort stellen solltet. Little John wird Euch natürlich mutig folgen, springt aber in die Astgabeln des Baumstamms. Hier hängt er dann fest und Ihr könnt ihn ohne Risiko mit dem Schwert besiegen. Dies ist ein toller Lesertipp, allerdings hat der Einsender seine Adresse vergessen.

Game Boy-Familie

Der größte Berufswunsch des 11-jährigen Lukas Wilde aus Kleinostheim ist es, Reporter oder Spiele-Erfinder bei Nintendo zu werden. Auf seinem Game Boy hat er schon 16 Spiele durchgespielt, wobei „Mega Man II“ sein absoluter Hit ist. Klar, daß Mega Man seine liebste Spielfigur ist. Aber auch „Darkwing Duck“, „Tiny Toons 2“ und „Kirby's Dreamland“ stehen ganz oben auf seiner Liste der Lieblingsspiele. Leserbriefe schreiben (9 Stück in 20 Monaten), Radfahren, Baseball und Fußballspielen (aber nur auf dem Game Boy) sind seine liebsten Hobbies. Das Foto, daß uns Lukas geschickt hat, zeigt, daß auch sein Bruder und sein Vater gerne Game Boy spielen. Und die Mega Man-Zeichnungen, die er ebenfalls dem Club Nintendo zugeschickt hat, zeigen auch deutlich eine künstlerische Begabung. Außerdem hat er sich zwei neue Spieletitel ausgedacht, „Mega Man X2“ und „Flitz' Adventures“. Ob daraus später mal Spiele werden? Wer weiß, vielleicht dann, wenn Lukas Spiele-Designer statt Reporter wird.



Super Metroid (Super Nintendo)

Frittierter Draygon

Ich habe einen Trick herausgefunden, mit dem Draygon in Maridia sehr schnell zu besiegen ist. Man halte sich an folgendes Rezept: Zuerst entferne man alle Beulen mit Raketen an den Wänden. Als nächstes lasse man sich von Draygon nahe der linken oder rechten Wand packen und nach oben tragen. Nun nehme man den Grappling Beam und versuche, ihn an einer der ehemaligen Kuppeln zu befestigen. Dadurch wird Draygon frittiert. Den Vorgang solange fortführen, bis er rotangeläufen

nach unten fällt. Ich empfehle Euch, selbst einen kühlen Kopf zu bewahren. Als Belohnung gibt es den Space Jump.

Thomas Leikert, Rodewisch



Samus Aran's Festessen: Frittierter Draygon!

Battletoads & Double Dragon (Super Nintendo)

Levelanwahl und 10 Leben

Ein Spiel ohne Paßwort und nur begrenzt Continues? Was liegt da näher, als den gestreßten Spielern einen Code zu verraten, mit dem man jeden einzelnen Levelabschnitt anwählen kann und zudem noch mit 10 Leben ausgestattet ist. Drückt solange Start, bis Ihr zum Spielerauswahlbildschirm gelangt, um Toad bzw. Billy oder Jimmy auszuwählen. Drückt jetzt auf

dem Controller **Oben, Unten, Oben, X, B, Y und A**. Der Bildschirm wird kurz aufblitzen, und wenn Ihr das Spiel startet, kommt Ihr direkt zur „Mega Warp Zone“, in der Ihr mit dem Steuerkreuz die Level direkt anwählen könnt. Allerdings werdet Ihr so nicht in den Genuß des Abspanns kommen, denn dazu müßt Ihr das Spiel schon ohne Trick durchspielen.

ZELDA IV – Link's Awakening (Game Boy)

Bonusmuscheln gefällig?

Bei Euren Abenteuern auf der Insel Cocolint habt Ihr bestimmt schon die eine oder andere Zaubermuschel gefunden. Es ist jedoch ziemlich mühsam, genügend Muscheln zu bekommen, um im Muschelbasar belohnt zu werden. Deshalb möchte ich Euch einen Trick verraten, den ich bei Links Suche herausgefunden habe: Wenn Ihr 5 bzw. 10 Muscheln

gefunden habt, solltet Ihr unbedingt als nächstes zum Muschelbasar gehen und ihn betreten. Die guten Feen der Insel schenken Euch dann nämlich die 6. bzw. 11. Muschel. Mit diesen beiden Bonusmuscheln im Gepäck fällt es Euch dann sicherlich leichter, „etwas Feines“ im Muschelbasar zu bekommen.

René Ramming, Altenkunstadt

Ärger mit Hexe

Der Game Boy ist sein größtes Hobby. Patrick Haak bezeichnet „Super Mario Land 2“ als sein absolutes Lieblingsspiel. Er hat es schon so oft gespielt, daß er es mittlerweile in nur 55 Minuten bis zum erfolgreichen Ende schafft. Zur Zeit aber beißt sich der 8-jährige die Zähne an „Spiderman“ aus, denn er hat Probleme mit der Hexe auf dem Besen. Wenn er aber mal nicht von der Hexe erwischt wird, spielt der Wolfsburger gern Fußball mit seinen Freunden oder liest ganz gemütlich ein spannendes Buch. Seinen „Beruf“ gibt Patrick mit „Schüler“ an und sein Lieblingsfach ist Mathe. Nun ja, Patrick, sei gewiß in der zweiten oder dritten Klasse kann Mathe durchaus noch ein Lieblingsfach sein, aber das ändert sich! Oder etwa nicht?



Might & Magic II (Super Nintendo)

„Aufgepowert“ bis zum Anschlag!

In den letzten beiden Ausgaben von „Club Nintendo“ konntet Ihr schon erfahren, welche Gegner besonders viele Erfahrungspunkte oder enorm viel Geld einbringen, wenn man sie besiegt. Wem das „normale Aufrüsten“ seiner Charaktere allerdings zu lange dauert, dem ist dieser Trick gewidmet: Erschafft Ihr Euch gerade eine neue Party und seid dabei, den Helden einen Namen zu geben, schreibt als erstes „Ard ...“ in die Namens-

zeile (also z. B. „Ard Mario“). Wiederholt dies bei jedem Kämpfer, und Ihr werdet beim Losmarschieren feststellen, daß sie schon zu Beginn über jede Menge Erfahrung und Geld verfügen. Besucht also sofort das Trainingszentrum, um mehr Trefferpunkte zu bekommen. So könnt Ihr Euch dann auf die eigentlichen Aufgaben des Spiels konzentrieren, ohne langwierige Kämpfe um Erfahrungspunkte durchstehen zu müssen.

Speedy Gonzales (Game Boy)

Ganz besonders schnell

„Arriba, arriba, andale, andale!“ Die schnellste Maus von Mexiko (und wahrscheinlich sogar die schnellste der Welt) muß durch die exotischsten Länder rasen, um ihre Freunde zu retten. Wenn Ihr in dem einem oder anderen Land Probleme habt, dann werden Euch die folgenden Paßwörter sicher ein

kräftiges „Olé!“ entlocken.
Level 2: 500999 Mexico
Level 3: 343003 Forest
Level 4: 830637 Desert
Level 5: 812171 Country
Level 6: 522472 Cheese Island
Schneller kann man Speedy Gonzales wohl kaum durch das gefährliche Abenteuer begleiten. „Arriba!“

Saturday Night Slam Master (Super Nintendo)

Volle Randal

Wer will mal so richtig die Regeln brechen? Wer will mal ordentlich auf den Putz hauen? Wer hat Lust darauf, mit diversen Gegenständen den Gegner zu überraschen? Ihr? Na gut, dann müßt ihr nur bei diesem Wrestling-Spiel die Ringseile verlassen, indem ihr euch nah an die Seile stellt und Y- und B-Knopf gleichzeitig drückt. Nun begeben euch zu dem gewünschten Gegenstand (Stühle, Eimer etc.) und drückt den Y-Knopf, um ihn einzusam-

eln. Wenn ihr den Gegenstand in den Händen haltet, dann bewegt ihr euch am linken oder rechten Rand des Rings entlang, springt hoch und drückt den Y-Knopf. Euer Wrestler wirft dann den Gegenstand in den Ring, wo ihr ihn wieder einsammeln und dem Gegner ordentlich einheizen könnt. Interessanter wird es, je mehr Gegner ihr besiegt habt, denn dann liegen immer mehr und andere Gegenstände in Ringnähe herum.



Wenn ihr den Ring verlassen habt, dann sucht euch einen Gegenstand aus.



Euer Gegner wird ganz schön staunen, wenn er euch so sieht.

Multitalent

Andreas Lang ist ein großer Film- und Comic-Freak. Ein Beispiel seiner Kunst hat der Blöcktacher in Form eines selbstgezeichneten Castlevania-Comics gleich mitgeschickt, neben gemalten Super Metroid-Figuren, die vermuten lassen, daß auch Samus Aran in seinem Herzen ein großes Stück Platz findet. Aber nicht nur Videospiele interessieren ihn, sondern auch Radfahren, Basketball und Schwimmen halten Andreas fit. Neben diesen sportlichen Aktivitäten schaut Andreas gerne Fernsehen (Lieblingsserien u.a. „Power Rangers“, „Transformers“ und „Super Mario Bros.“), mag alle Filme, in denen Monster vorkommen (z.B. „Gremlins“) oder in denen Arnold Schwarzenegger mitspielt und ist am liebsten Pizza und Spaghetti. Trotz dieser Fülle an Hobbies findet der Game Boy-Fan noch genug Zeit zum Schmökern im Club Nintendo Magazin und in Gespenstergeschichten.



Mädchen-Power!

Mit dem Grube: „Eure Action Adventure Profi-Dame Stephanie Sigel“, verabschiedete sich die 15jährige in ihrem 21. Brief (!) an den Club Nintendo. Diese Selbsteinschätzung scheint nicht übertrieben, denn Stephanie kann in ihrer Spielerkarriere auf 23 Spiele zurückblicken, die sie begeistert durchgespielt hat. Dabei stehen Action-Adventure-Spiele wie alle „Zelda“-Spiele oder „Mystic Quest Legend“ an erster Stelle in ihrer Gunst. Außerdem hat sie uns verraten, daß ihre Helden im Spiel immer japanische Namen wie Maiko oder Midori von ihr erhalten und daß fast alle ihrer Lieblingsspiele aus den Entwicklerlabors bei Nintendo oder Square stammen. Ansonsten vertreibt sich Stephanie ihre Zeit mit Schwimmen und Malen. Zu ihren Lieblingsfernsehserien gehört „Raumschiff Enterprise“. Ein kleines Geheimnis hat sie uns am Schluß verraten: Wegen ihrer Ähnlichkeit mit der berühmten Spielfigur hat sie den Spitznamen „Zelda“ von ihren Freunden verliehen bekommen.



King of Dragons (Super Nintendo)

99 Continues

Der schlafende Drache „Gildiss“ ist wieder erwacht. Es droht das Unheil über das Königreich Malus hereinzubrechen. Um dies zu verhindern, könnt ihr es euch mit unserem tollen Trick leichter machen. Spielt zunächst wie gewohnt im 1-Spieler-Modus und benutzt ein Continue, so daß ihr nur noch eines in Reserve habt. Ver-

liert nun alle Leben, und schon erscheint der Continue-Countdown. Jetzt drückt ihr auf dem 2. Controller „Start“. Sobald beide Countdowns nach unten zählen, müßt ihr nur noch auf dem 1. Controller „Start“ drücken. Aus den beiden Nullen werden tatsächlich 99 Continues. Erstaunlich, aber wahr!

Der Rasenmäher-Mann (Super Nintendo)

Super Code

„Der Rasenmäher Mann“ ist ein sehr schweres Spiel, da es nur zwei Continues gibt. Doch folgender Super Code macht alles viel einfacher. Startet das Spiel und drückt dann auf Start, um die Pausenfunktion aufzurufen. Während der Pause müßt ihr auf dem ersten Controller B, R, A, Select, Select, Y, A, B, Y, A, B und dann Start drücken, um den Trick-Modus zu aktivie-

ren. Für unendlich Leben drückt ihr nun während des Spiels Start, R, A, Select, Y und Start. Wenn ihr die Levels auswählen möchtet, drückt ihr während des Spiels Start, A, L, L und Start. Ein kleiner, aber sehr hilfreicher Zusatz, ist die Slow-Motion-Funktion. Drückt wieder während des Spiels Start und dann die L- oder R-Taste, damit sich der Bildschirm langsam weiter bewegt.

Klassik-Tip: Super Mario World (Super Nintendo)

Wiederverwertbar

Der niedliche Dino Yoshi, der Mario immer treu zur Seite steht, futtert gerne Schildkrötenpanzer. Wenn er sie ausspuckt, passieren unterschiedliche Dinge. Besonders nützlich ist der blaue Panzer, der auf Yoshis Rücken Flügel wachsen läßt. Doch bald bekommt Yoshi Appetit, schluckt den Panzer runter und verursacht so Euren Absturz. Wenn ihr vorher landet, euch mit Yoshi zusammen drückt und den X- oder Y-Knopf drückt, spuckt er den Panzer vor sich auf den Boden. Jetzt kann ihn Yoshi wieder schlucken, so daß ihr weiterfliegen könnt. Allerdings sind nur blaue und gelbe Panzer ein zweites Mal genießbar.

Baby-Yoshis

Mein Sohn Matthias, der 5 3/4 Jahre alt und ein begeisterter Mario-Fan ist, hat etwas sehr Praktisches entdeckt. Er hat mich gebeten, es dem Club Nintendo mitzuteilen, da er noch nicht schreiben kann. In der Sternenstraße 1 gibt es gleich am Anfang einen kleinen roten Yoshi zu finden, den man großziehen kann. Es dauert allerdings relativ lange, bis er ausgewachsen ist. Matthias hat herausgefunden, wie diese Zeitspanne zu verkürzen ist. Er geht mit einem Superpilz in Reserve zu dem roten Yoshi, packt ihn und drückt Select, so daß der Pilz aus dem Fenster direkt in Yoshis Mund gleitet. Dadurch wird der Kleine sofort erwachsen.

Herbert und Matthias Lunkowski, Neu-Isenburg



Hochwerfen und mit gedrücktem Y-Knopf hinterherklettern.

Welten erneut betreten

Hallo Club Nintendo! Bei Marios Abenteuer „Super Mario World“ habe ich einen tollen Tip für euch. Bei jedem Abschnitt, den ihr bereits erfolgreich beendet habt, könnt ihr aus dem Level zurück zur Karte kommen, ohne daß ihr bis zum Ende des Abschnitts spielen müßt. Aktiviert mit der START-Taste den Pausenmodus und drückt dann SELECT und sofort steht ihr wieder auf der Weltkarte! Mit diesem Trick könnt ihr einfache Stellen immer wieder spielen, so daß ihr euch vollkommen ausrüsten könnt; zum Beispiel mit 99 Extraleben, Federn oder Punkten über Punkten!

Sascha Bräsel, Hamburg

Große Geister, kleine Sorgen

Ihr kennt doch in einigen Levels die großen Geister, die euch ganz frech von hinten angreifen. Um sie aufzuhalten, müßt ihr ihnen in die Augen schauen. Es geht auch anders - und: Ihr könnt sie auch besiegen! Lockt dazu den Geist soweit nach unten, bis er den Boden berührt. Steigt dann als Cape-Mario in die Lüfte und greift den Geist mit einem Sturzflug an. Versucht dann, neben dem Geist auf dem Boden aufzuprallen. Die enorme Erschütterung trägt der große Geist nicht und fällt aus dem Bildschirm.



Auch wenn man es nicht sieht - Mario führt es mit sich!



... im Sturzflug auf den Boden dotzen!



Wenn der Geist den Boden berührt ...

Musikalischer Trick

Hallo Nintendo! Nachdem ich heute in der Sternenwelt von „Super Mario World“ alle fünf versteckten Ausgänge gefunden habe, hat sich vor mir die sehr schwierige Special-Welt aufgetan. Acht blinkende Punkte stellten mich vor eine neue Herausforderung, über deren Betrachtung ich einen musikalischen Trick entdeckte. Wenn man die Landkarten-Musik ungefähr zwei Minuten ertönen läßt, so verändern sich die Akkorde zu dem klassischen Thema von Super Mario Bros. Ist das nicht eine nette Abwechslung von der schwierigen Special-Welt? Viel Spaß beim Anhören!

Daniel Gunia, München

Mit Ballast klettern

Mario kann sogar mit einem Schlüssel oder einem P-Block in der Hand klettern! Das erspart euch die kompliziertesten Würfe. Wenn ihr vor einer Kletterpflanze steht, werft den Schlüssel oder P-Block direkt an der Pflanze nach oben und klettert mit gedrücktem Y-Knopf hinterher. Mario greift sich den geworfenen Gegenstand, obwohl er klettert. Ist das nicht toll? Das geht übrigens auch mit einem Schildkrötenpanzer.



Erst Lakitu aus der Wolke werfen, ...



... dann selbst wie auf Wolken schweben.

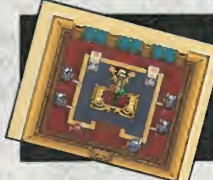
SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

GAME BOY CONTACT VIDEO GAME SYSTEM

Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM

PROFIS

LESER



PROFIS

LESER



PROFIS

LESER



•1 Zelda III – A Link To The Past

1 Zelda III – A Link To The Past ↑2

•2 Super Metroid

2 Super Mario Kart ↓1

•3 Super Mario Kart

3 Super Metroid ↑–

↑– Secret Of Mana

4 Super Mario All-Stars ↓3

↑7 Pac-Attack

5 Sim City ↑–

↑– The Lost Vikings

6 Mega Man X ↓4

↑– Flashback

7 Super Bomberman ↑8

↓4 Mega Man X

8 Street Fighter II Turbo ↓7

↓6 Aladdin

9 Plok •9

↑– Stunt Race FX

10 Royal Rumble ↑–

•1 Zelda IV – Link's Awakening

1 Zelda IV – Link's Awakening

•2 Mystic Quest

2 Super Mario Land 2 ↑3

↑4 Wario Land – Super Mario Land 3

3 Wario Land – Super Mario Land 3 ↓2

↓3 Kirby's Pinball Land

4 Mystic Quest •4

↑– Donkey Kong

5 Metroid II – Return Of Samus ↑–

↑– Yoshi's Cookie

6 Kirby's Dream Land ↑7

↓6 Super Mario Land 2

7 Kirby's Pinball Land ↑8

↑– Tetris

8 Mega Man II ↓6

↓7 Kirby's Dream Land

9 Super Mario Land ↓5

↓5 Super Mario Land

10 Tetris ↓9

•1 The Legend Of Zelda

1 Super Mario Bros. 3 ↑2

↑9 Die Schlümpfe

2 The Legend Of Zelda ↓1

↑5 Kirby's Adventure

3 Mega Man 4 ↑7

•4 The Adventure Of Link

4 Super Mario Bros. 2 ↑–

↑10 Super Mario Bros. 3

5 Kirby's Adventure ↓4

↑– Duck Tales 2

6 Mega Man 3 ↓5

↑– Kickle Cubicle

7 The Adventure Of Link ↓3

↑– Star Tropics

8 Kickle Cubicle ↑–

↑– Maniac Mansion

9 Yoshi's Cookie ↑–

↓3 Dr. Mario

10 Die Schlümpfe ↑–

Profi-Check



Name: Günther Wenzel

Alter: 38 Jahre

Job: Sales Administrator

Aus Goldbach, einem idyllisch gelegenen Ort im Spessart, stammt Günther Wenzel, der im Juli 1991 seine Tätigkeit bei Nintendo begann. Sein großes Interesse gegenüber Computern und allem, was mit Technik zu tun hat, machte ihm damals die Entscheidung leicht, bei Nintendo anzufangen. Als Supervisor im Bereich Unterhaltungselektronik der Abteilung Sales Administration hat Günther mit allen Nintendo-Produkten zu tun. Eine sehr

interessante Tätigkeit, bei der er einige der Handelskunden der Firma Nintendo im Innendienst betreut. Eine verantwortungsvolle und abwechslungsreiche Tätigkeit, bei der Organisationaltalent eine wichtige Rolle spielt. Aber auch privat ist Günther voll ausgelastet, so daß Langeweile für ihn ein Fremdwort ist. Neben Badminton, das er aktiv auf Vereinsebene betreibt, halten ihn seine ehrenamtliche Tätigkeit als Pressewart des Turnvereins Goldbach, seine Katze mit Namen Zelda und Videospiele auf Trab. Sim City, die Zelda-Reihe und Sports Spiele zählen zu seinen absoluten Lieblingen.

Now Playing

Eine wahre Flut von neuen Spielen hat sich in den letzten beiden Monaten wieder über die Redaktion ergossen. Verständlich, daß wir dann anstatt dieses Magazin zu schreiben, uns mit ein paar Videospiele erholen müssen. Hier die aktuelle Redaktionsfavoriten:

RON geht einem seiner liebsten Hobbys nach und schaut sich deshalb bereits zum 783. Mal den Vorspann von EEK THE CAT an.

SUSE hat in England die Programmierer von DONKEY KONG COUNTRY besucht. Seitdem kennt sie angeblich jeden Trick im Spiel und nervt uns alle damit.

CLAUDE wird zur Claude-Maus in MICKEY MANIA, dem neuesten Disney Hit und hilft Mickey beim Einfärben der Landschaft. Die Trolls lassen grüßen...

ANDREAS hat sich in seinen Doppelgänger Yogi Bear verwandelt und plündert nun die Futtermägen im Spiel YOGI BEAR'S CARTOON CAPERS.

MARCUS ist zur Zeit süchtig nach einem Spiel, dessen Titel ihm eigentlich zuwider ist, CHAOS ENGINE. Betrachtet man sich die Schreibtische der Redaktion, würde es eher zu Claude passen.

ANNETTE ist zur Zeit fasziniert von SUPER STREET FIGHTER II. Als engagierte Frauenrechtlerin kann sie hier die männlichen Opponenten in Stücke reißen.

Challenge • Challenge • Challenge

Nachdem wir Euch in den letzten drei Ausgaben aufgefordert haben, uns Eure High-Scores zu den Spielen „Mystic Quest Legend“, „Kirby's Pinball Land“ und „Aladdin“ zu schicken, können wir Euch heute stolz die ersten Ergebnisse präsentieren. Falls Ihr Euch noch nicht an der Challenge beteiligt habt und meint, Ihr seid besser, könnt Ihr uns auch weiterhin Eure Scores zuschicken, wir werden dann demnächst eine aktualisierte Ausgabe der Challenge-Scores veröffentlichen.

So, nun aber zu Euren High-scores:

Mystic Quest Legend Challenge

1. Daniel Hauf, Halle
Zeit: 4.15 Std., Level 25

.....
2. Stephan Langer, Lüdenscheid
Zeit: 5.52 Std., Level 27

.....
3. Walter Mansbacher, Dornburg
Zeit: 10.02 Std., Level 31

Kirby's Pinball Land Challenge

1. Frank Albanbauer, Buchloe
Punkte: 14.023.630



2. Daniel Klinger, Berlin
Punkte: 12.047.040

.....
3. Gundi Bach, Neuss
Punkte: 8.488.200

Meine Top 5



Aus Brunsbüttel im hohen Norden von Deutschland hat uns Lars Haak geschrieben. Der 12jährige ist großer Nintendo Fan und hat bereits viele Spiele auf jedem der drei Nintendo-Systeme durchgespielt. Zu seinen Erfolgen zählen unter anderen „Mystic Quest“, „Zelda III“, „Super Castlevania“, „Starwing“, „Zombies“, „Batman“ und noch viele mehr. Doch Lars ist nicht nur an Videospiele interessiert. In seiner Freizeit zeigt sich der Gert Fröbe Doppelgänger

ger vielseitig. Er sammelt Briefmarken, fährt Rad, schwimmt gerne und leitet einen Umweltclub. Daher auch sein Vorschlag an die japanischen Programmierer, doch einmal ein Spiel zu entwerfen, in dem es um die Rettung der Umwelt geht. Du sprichst uns aus dem Herzen, Lars. Das haben wir schon immer gewollt. Als großer Naturfreund hat Lars uns noch ein kleines Präsent mitgeschickt. Jeder der Redakteure hat nun ein vierblättriges Kleeblatt in seiner Schublade liegen. Vielen Dank, Lars. Wir hoffen Du engagierst Dich auch weiterhin so für die Umwelt.



1. Secret Of Mana
2. Mystic Quest
3. Zelda III
4. Zombies
5. Aladdin

JANUAR



SO	MO	DI	MI	DO	FR	SA
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

DONKEY KONG COUNTRY

APRIL



SO	MO	DI	MI	DO	FR	SA
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23/30	24	25	26	27	28	29

STUNT RACE FX

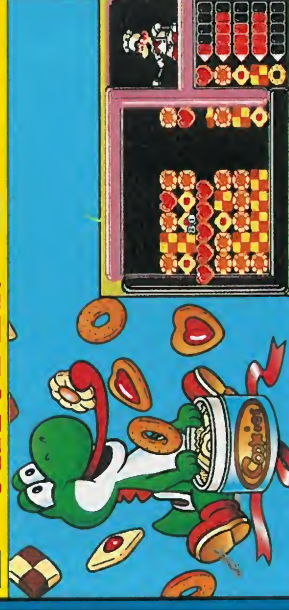
JULI



SO	MO	DI	MI	DO	FR	SA
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23/30	24/31	25	26	27	28	29

SUPER METROID

OKTOBER



SO	MO	DI	MI	DO	FR	SA
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

YOSHI'S COOKIE

FEBRUAR



SO	MO	DI	MI	DO	FR	SA
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28				

MEGA MAN X

MAI



SO	MO	DI	MI	DO	FR	SA
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31			

ZELDA IV - LINK'S AWAKENING

AUGUST



SO	MO	DI	MI	DO	FR	SA
	1	2	3	4	5	
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31		

SUPER STREET FIGHTER II

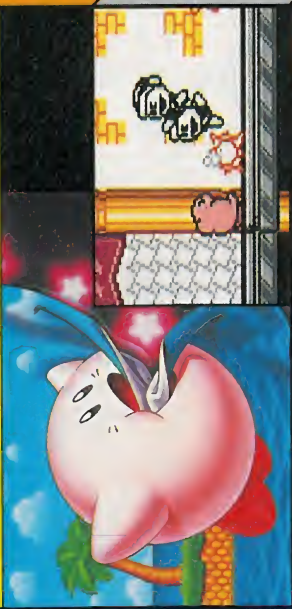
NOVEMBER



SO	MO	DI	MI	DO	FR	SA
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30		

WARIO LAND

MARZ



SO	MO	DI	MI	DO	FR	SA
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	

KIRBY'S ADVENTURE

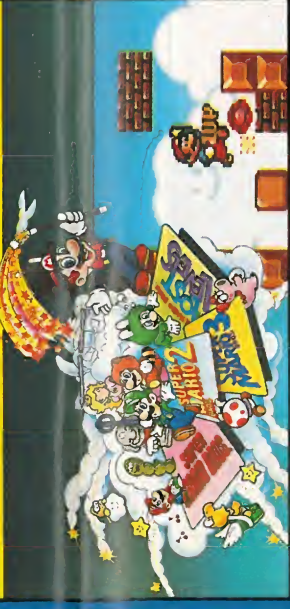
JUNI



SO	MO	DI	MI	DO	FR	SA
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	

MYSTIC QUEST LEGEND

SEPTEMBER



SO	MO	DI	MI	DO	FR	SA
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30

SUPER MARIO ALL-STARS

DEZEMBER



SO	MO	DI	MI	DO	FR	SA
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24/31	25	26	27	28	29	30

SECRET OF MANA

C L U B

Nintendo

KIRBY

Und das Geheimnis das Geheims

KIRBY RÜCKT DER LÖSUNG DES GLIBBER-FALLS IMMER NÄHER. ALS GEWIEFTER DETEKTIV IST ER AUF ALLES GEFAST. LÄNGST IST JEDER, DER MIT DIESEM FALL ZU TUN HAT, VOLLKOMMEN VERWIRRT. WELCHE ROLLE SPIELT DIE PUTZ-FRAU ODER DIE BARONESSE? WAS MAG SICH HINTER DER NÄCHSTEN TÜR VERBERGEN?

WAS IST DAS?

DAS IST EINE VERKLEIDUNG! DIE BARONESSE IST NICHT ECHT!

KIRBY, NICKERCHEN UND DER BLAUFISCH SIND DEM GEHEIMNIS DER BARONESSE PUSSY LAVACHE AUF DER SPUR.

ES SCHEINT SO! ABER WAS SOLL DAS ALLES...?

HM, IRGENDJEMAND WOLLTE UNS TÄUSCHEN. ABER WER?

ICH VERMUTE, DASS DER ODER DIE FALSCH BARONESSE NICHT WEIT IST...

AHA! NOCH EINE TÜR!

KOMM, WIR GEHEN DA MAL REIN!

OJE OJE, KIRBY! LASS' UNS HIER VERSCHWINDEN!

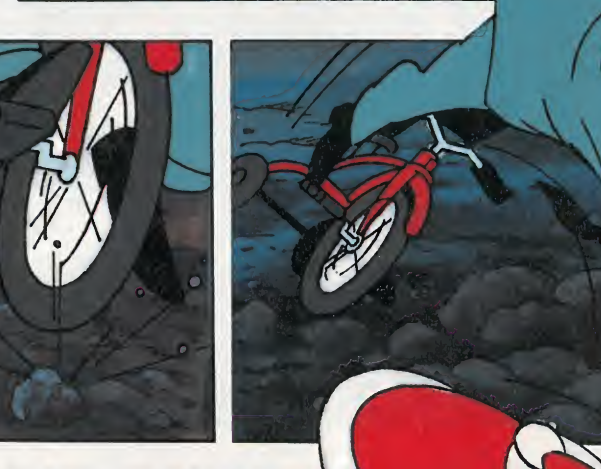
HIER WIRD ALSO DER BIOSCHLEIM HERGESTELLT. DAS IST JA UNGLAUBLICH!

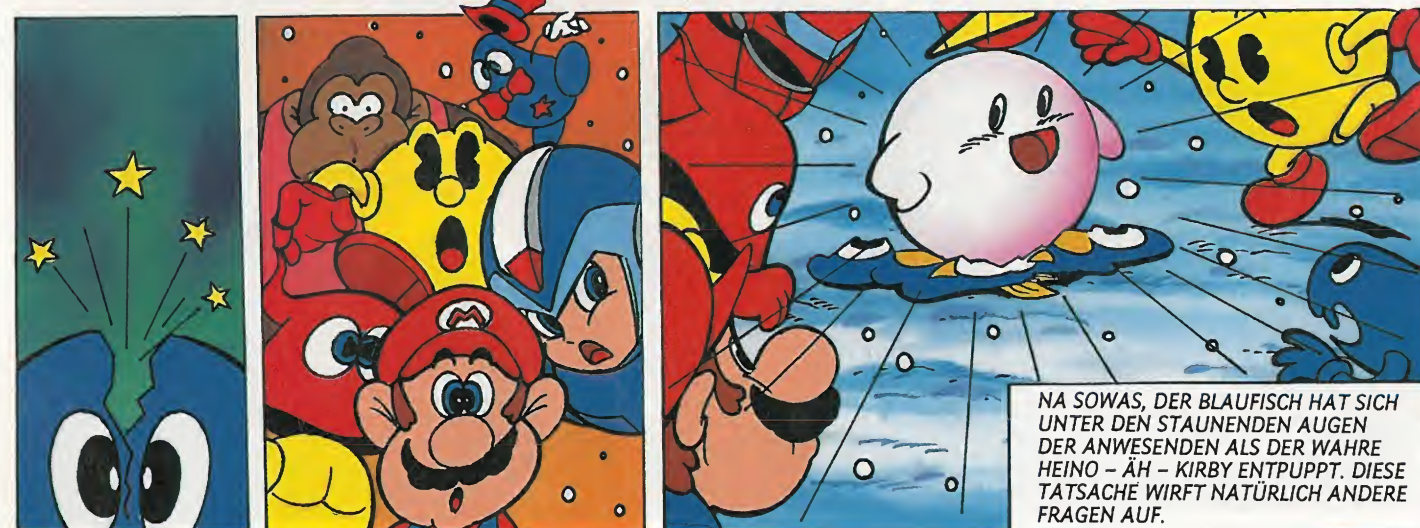
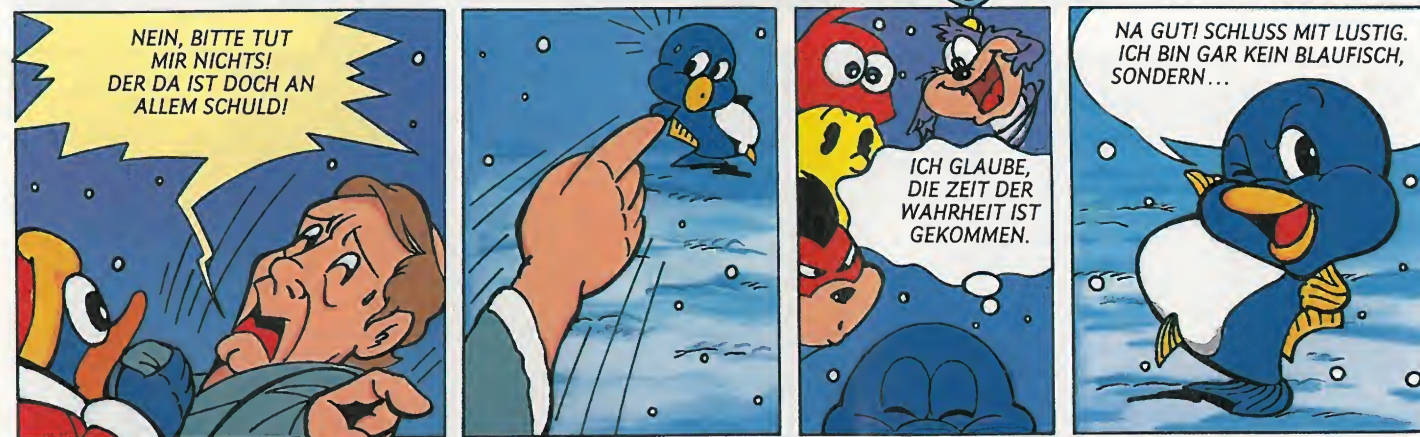
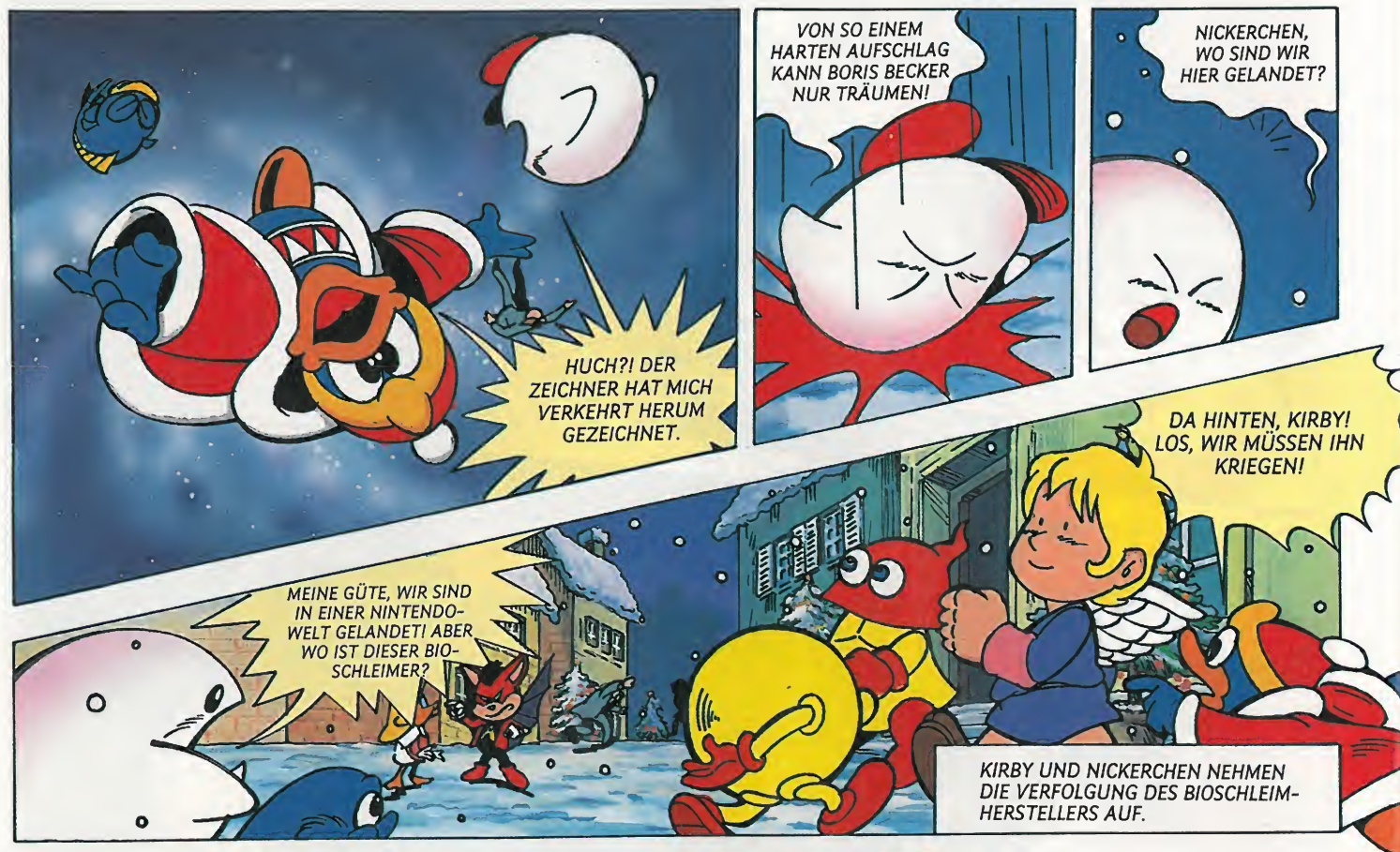
UND WER IST DAS?

GEBEN SIE'S ZU! SIE SIND DIE BARONESSE! SIE HABEN SICH VERKLEIDET.

BITTE NICHT! ICH GESTEHEN ALLES!

DR. S. R. SOKAL HAT MICH GEZWUNGEN, DEN RADIO-AKTIVEN BIOSCHLEIM HERZUSTELLEN. ICH WOLLTE ES GAR NICHT TUN, ABER...

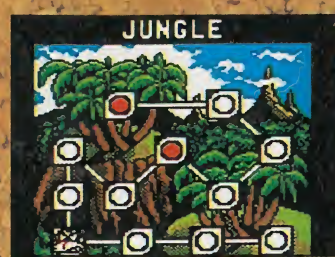






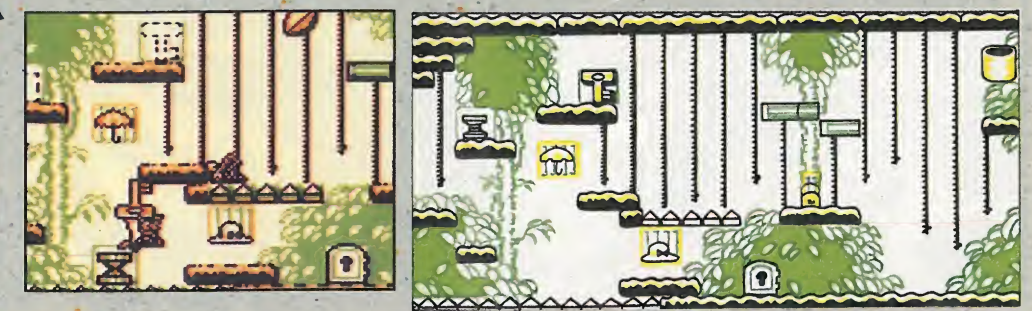
BANANEN, FRAUEN UND HANDWERKER

Endlich ist Donkey Kong wieder in seiner Heimat angekommen. Im afrikanischen Dschungel fühlt er sich noch immer am wohlsten, denn hier wachsen die dicksten Bananen und die höchsten Palmen. Ein kleiner Helmvorteil also!



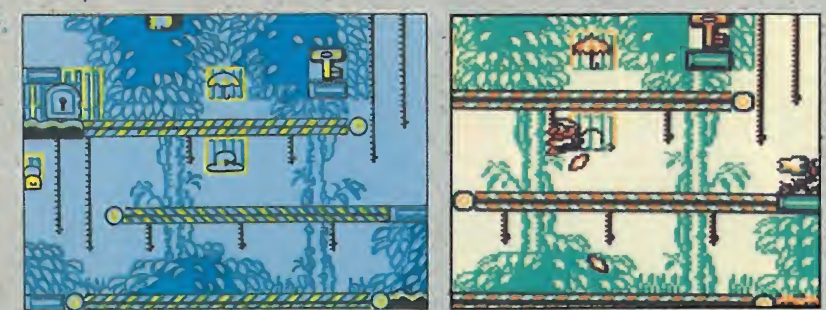
STAGE 4-1

Gleich im ersten Level geht es zur Sache. An den Lianen hängen gefräßige Krokodile und vom Himmel fallen Bombeneier, die von den Bombtauben abgeworfen werden.



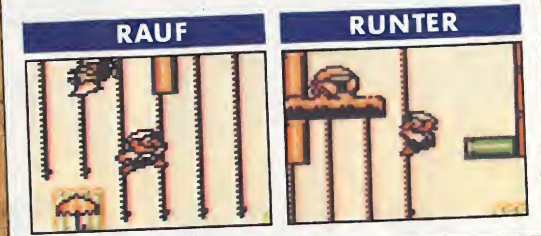
STAGE 4-2

Schwierig, schwierig, aber schließlich geht es um Pauline. Folgt Mario seinem phänomenalen Instinkt, so kommt er sicher ans Ziel.



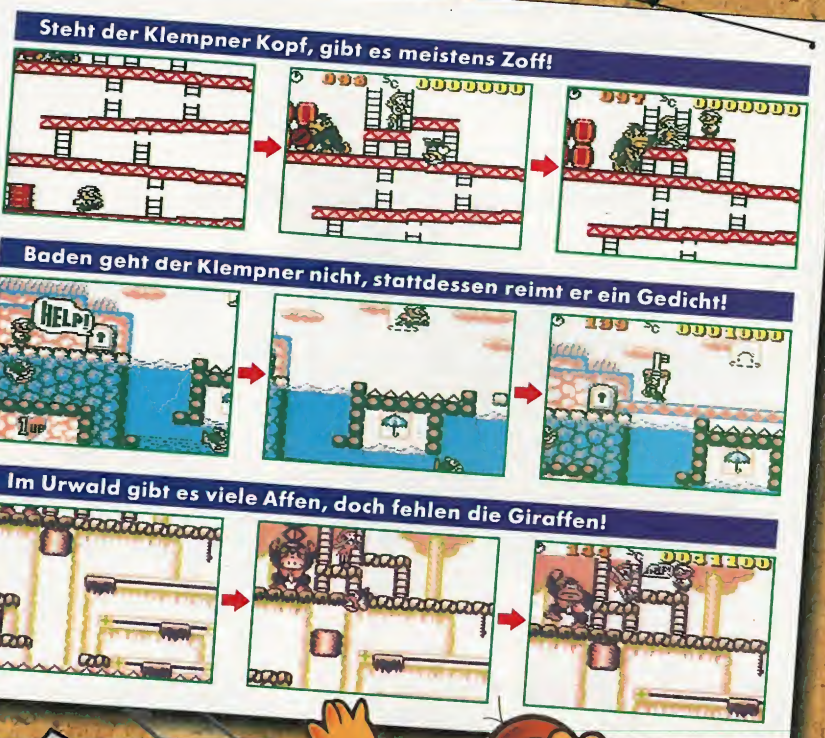
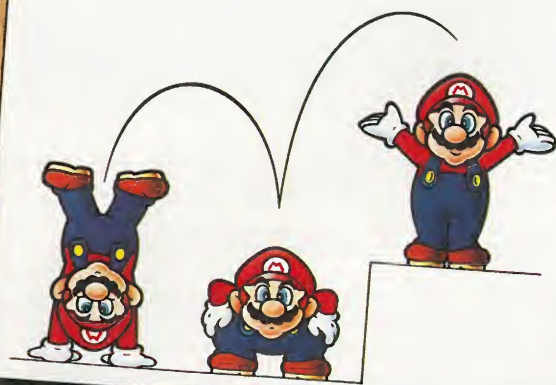
LIANENHILFE

Um sich an den Lianen möglichst schnell zu bewegen, sollte Mario zwei Lianen benutzen, wenn er nach oben und eine, wenn er nach unten will.



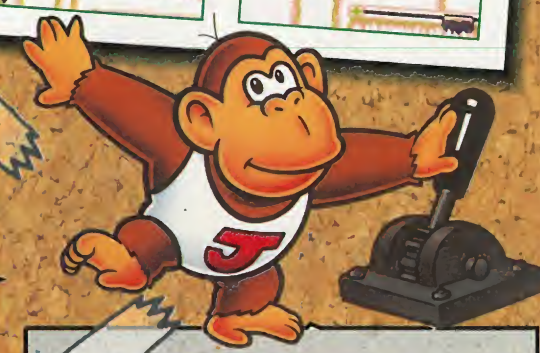
DER LEGENDÄRE KOPF-ÜBER-HANDSTAND-SPRUNG!

Schon viele Techniken hat Mario ausprobiert, doch der Kopf-Über-Handstand-Sprung ist eine der effektivsten, denn durch diese Technik kann Mario extrem hoch springen. Nebenstehend seht Ihr einige Beispiele für diese Technik.



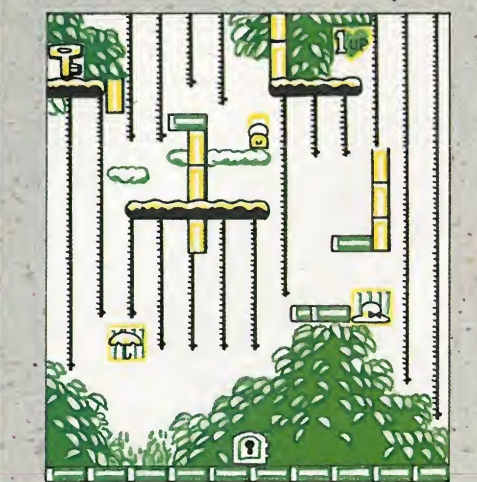
STAGE 4-3

Mario weiß sich zu helfen. In dieser Stage mangelt es an Lianen. Normalerweise könnte er einige Abgründe nicht überwinden, doch es gibt da glücklicherweise einige Klammeräffchen, die ihm weiterhelfen.



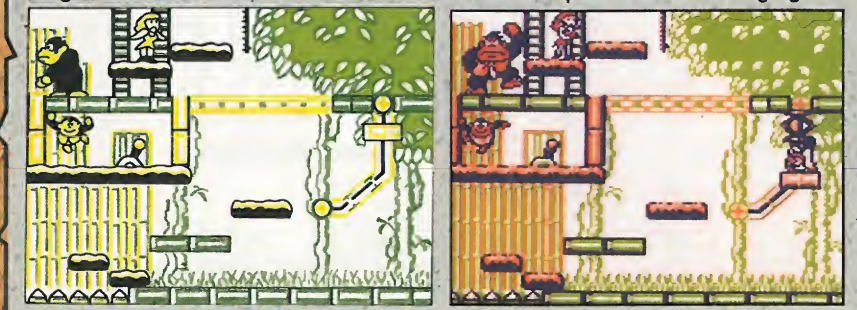
STAGE 4-5

In dieser Stage muß Mario hoch hinaus, denn der Schlüssel für den Ausgang befindet sich in der linken oberen Ecke. Hat er den Türöffner gefunden, kann er sich wieder nach unten begeben und endlich das Level verlassen.



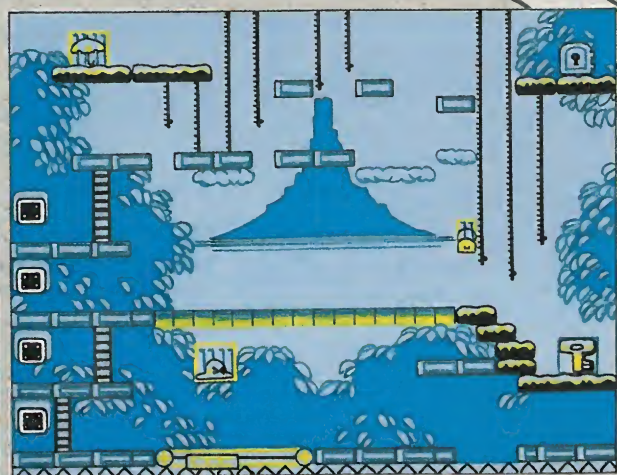
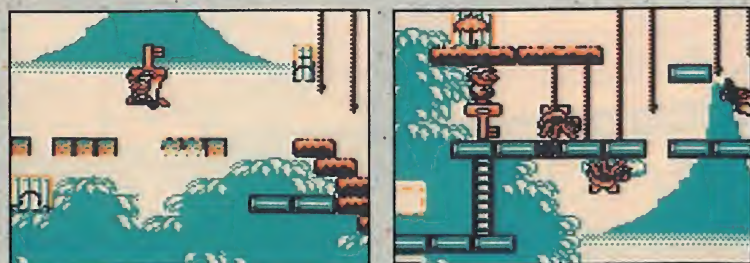
STAGE 4-4

Auch das noch! Donkey Kong bekommt Unterstützung von seinem Junior. Für Mario bedeutet das gleich doppelten Ärger, denn nun schließt und öffnet der Kleine durch einen Schalter die Brücke, die zu Donkey führt. Dieser wiederum wirft mit Wagenhebern nach dem tapferen Klempner. Ob das wohl gutgeht?



STAGE 4-6

Eine der schwierigsten Stufen im Donkey Kong Dschungel. Hier kann Mario die Klötze auf der linken Seite benutzen, um daraus eine Treppe zu bauen. Die Brücke in der Mitte der Stage kann er nur einmal betreten, danach verschwindet sie. Äußerst tricky!



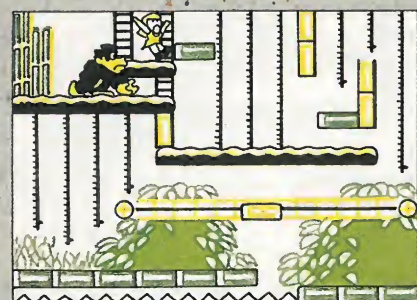
STAGE 4-7

Im Zentrum dieses Abschnitts hockt Donkey Jr. in seinem Käfig und spielt vergnügt mit einem Schalter herum, der die Brücken zwischen den Plattformen aktiviert oder deaktiviert. Dies tut er jedoch meistens dann, wenn Mario direkt auf ihnen steht, was die ganze Angelegenheit besonders ärgerlich macht.



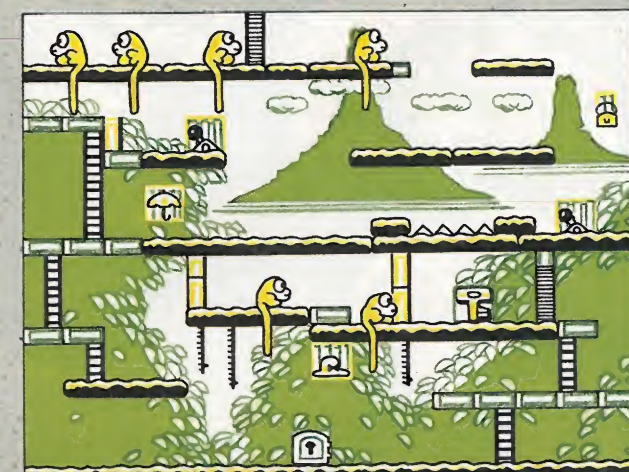
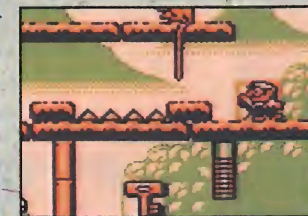
STAGE 4-8

Hier erwartet Mario ein Duell mit Donkey Kong. Zunächst muß er mit einem angetäuschten Po-Stopper-Rückwärts-Sprung auf die Plattform springen, um so an die Liane zu gelangen, die auf die obere Plattform führt. Dort gibt es gleich mehrere Gefahren: das Krokodil, das er mit den Nüssen ausschalten kann und Donkey Kong...



STAGE 4-9

In dieser Stage ist es wichtig, den Schalter erst dann zu betätigen, wenn sich eines der Äffchen auf der Brücke befindet.



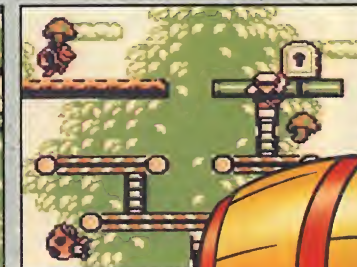
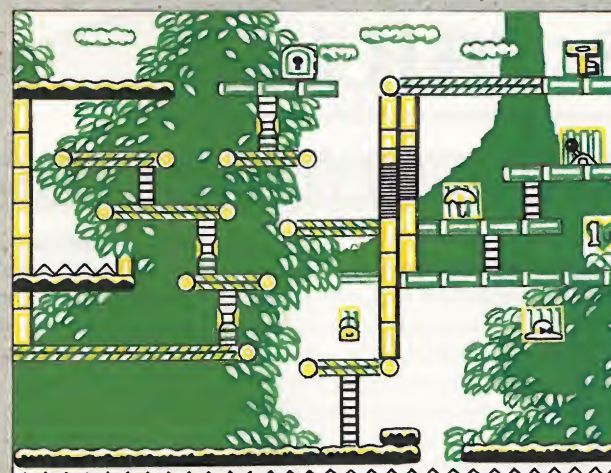
STAGE 4-10

Und wieder einmal trifft Mario auf ihm freundlich gesinnte Dschungelbewohner. Da er mit dem Schlüssel in der Hand unmöglich an den Lianen hochklettern kann, muß er die Kröten als Trampolin benutzen, um nach oben zu gelangen. Oben links findet Mario den Ausgang der Stage.



STAGE 4-11

Dieser Abschnitt des Dschungels ist recht einfach zu lösen, denn der Schlüssel befindet sich auf der gleichen Ebene wie der Ausgang. Will Mario jedoch Paulines Sachen einsammeln, wird es kompliziert. Hierfür muß er nämlich in den Extra-Raum gehen und dort den Schalter umlegen. Aber um Paulines Sachen wiederzubeschaffen ist ihm kein Weg zu weit.



STAGE 4-12

Wiedersehen mit Pauline. Wie lange noch wird Sie in den Pfoten ihres Entführers ausharren müssen?

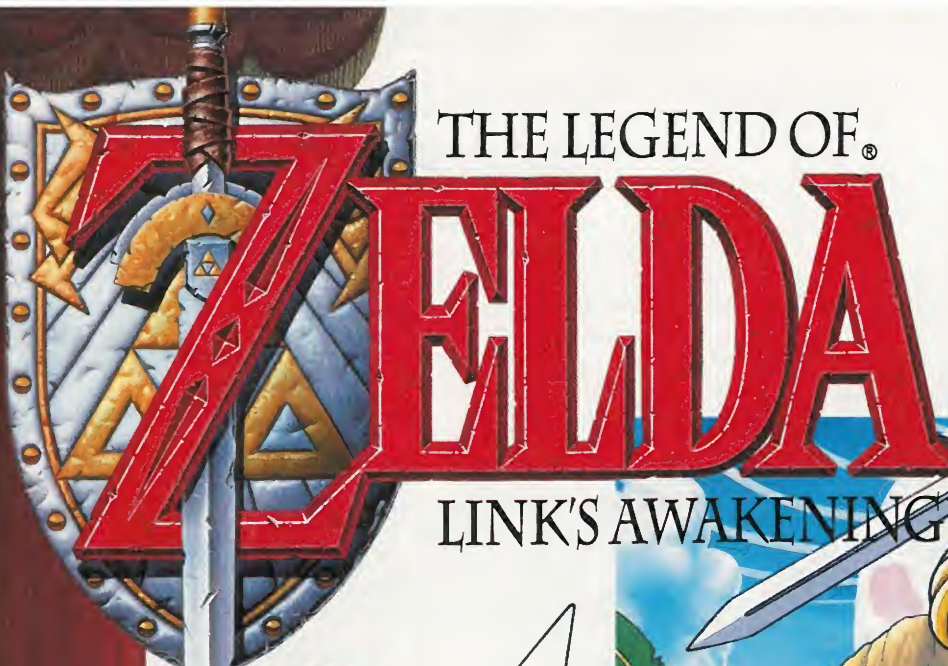


Der riesige Affe hat mich entführt, dafür ihm ein Freiheitszug gebührt! Er füttert mich mit großen Bananen, die Auswirkungen auf meine Figur kann ich nur erahnen! Mario, mein großer Held, hier ein guter Rat von mir: Nachdem Du eine Stage erledigt hast, beobachte geduldig das Demospiel, das Dir Tips für die nächste Stage gibt.

TOTAL 0627	
x75	
STAGE	1 2 3 4
TIME	177 130 163 133

Mal ganz unter uns, so ein Leben als Abenteurer ist ganz schön anstrengend. Ich bin schon völlig von der Rolle, dabei habe ich gerade erst die Hälfte dieses Spiels hinter mir. Das kann Pauline nie wieder gutmachen.





THE LEGEND OF ZELDA LINK'S AWAKENING

Eines der umfangreichsten Action-Adventures auf dem Game Boy ist „The Legend Of Zelda – Link's Awakening“, das sich bereits seit über einem Jahr großer Beliebtheit erfreut. Jetzt wird es höchste Zeit, ein paar Tips & Tricks für dieses Spiel der Extraklasse zu verraten. (cm)

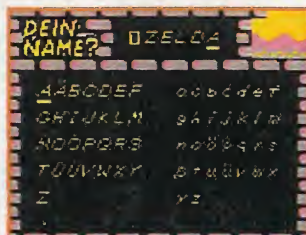
© 1993 Nintendo



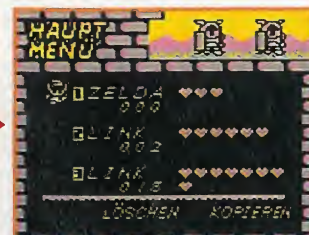
TIPS & TRICKS

DER MUSIKANTENSTADL

Es soll Leute geben, denen die klassische Zelda-Melodie manchmal auf die Nerven geht. Für solche Kunstbanansen sind die folgenden Cheats gedacht, mit denen Ihr die Anfangsmelodie kurzzeitig verändern könnt. Dazu müßt Ihr im Buchstaben-Menü entweder das Wort „ZELDA“ eingeben, um die Samba-Version des Zelda-Themas zu hören, oder das Wort „MOYSE“, um zur Techno-Version von Zelda zu tanzen.



Mit dem Namen der Spielfigur bestimmt Ihr auch, wie es auf dem nächsten Bild musikalisch weitergeht.



Hier könnt Ihr in aller Ruhe die Variationen des Zelda-Themas belauschen.

DER HÜHNERAUFSTAND

Das gemeine Haushuhn ist von Natur aus ein friedliebendes Wesen. Quält man ein Huhn jedoch über das erträgliche Maß hinaus, so entwickelt auch das sonst so pazifistische Federvieh ungeahnte Agressionen. Diese bittere Erfahrung mußte Link bereits in „The Legend Of Zelda – A Link To The Past“ auf dem Super Nintendo Entertainment System machen. – Auch im Mövendorf der Insel Cocolint leben einige Hühner, die auf eine Provokation zwar nicht prompt, aber dafür heftig reagieren. Wenn Link eines der Hühner ununterbrochen (ca. zwanzig Mal) mit seinem Schwert attackiert, wird er bald die Rache des Huhns zu spüren bekommen.



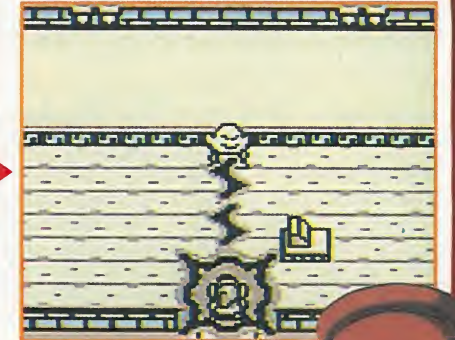
Irgendwann wird es dem armen Huhn zu bunt! Von allen Seiten kommen befreundete Hühner angefliegen und rächen sich an Link.



IM TANTE-EMMA-LADEN

LADENDIEBSTAHL

Ladendiebstahl ist auch auf der Insel Cocolint längst kein Kavaliersdelikt mehr. Der Besitzer des Tante-Emma-Ladens im Mövendorf hat etwas eigenwillige Methoden, um Ladendiebe zu bestrafen. Trotzdem solltet Ihr Euch auf das Abenteuer einlassen, falls Ihr mal knapp bei Kasse seid. Nehmt Euch einfach den Gegenstand Eurer Wahl, wartet bis der Ladenbesitzer wegschaut und rennt dann schnell raus.



DIE ALTERNATIVE

Wer es nicht mit seinem Gewissen vereinbaren kann, Ladendiebstahl zu begehen, für den gibt es noch eine zweite Möglichkeit, kostengünstig an die Waren im Tante-Emma-Laden des Mövendorfs zu kommen. Nehmt Euch den Gegenstand Eurer Wahl und geht damit zum Kassierer. Nachdem Ihr bestätigt habt, daß Ihr den Gegenstand kaufen wollt, betätigt der Ladenbesitzer seine Registrierkasse. Genau in diesem Moment solltet Ihr SELECT, START, A und B gleichzeitig drücken, um das Spiel abzuspeichern. Durch diesen Trick erspart Ihr Euch das Abkassieren und trotzdem gehört der gewünschte Gegenstand Euch. Eine legale Alternative zum unschönen Ladendiebstahl.



DAS HERZ UND DIE FEE

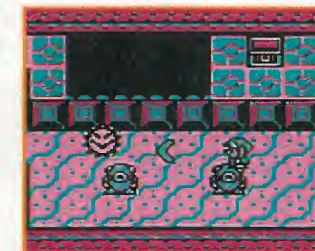
MARIOS STAMPFTECHNIK

Was tun, wenn die Herzen Eurer Lebensenergieleiste immer leerer werden, Ihr jedoch keine Medizin von Geierwally besitzt? In diesem Fall solltet Ihr Euch bei Mario und seinen unkonventionellen Kampfmethoden bedienen. In manchen Labyrinthen laufen Gumbas herum, auf die Ihr stampfen könnt, sofern Ihr bereits die Greifenfeder besitzt. Für jeden gestampften Gumba gibt's ein Herz für die Energieleiste.

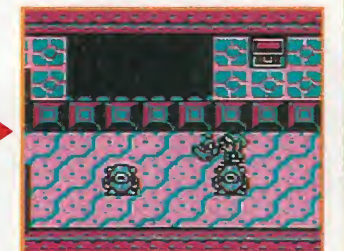


FEENZAUBER

Was tun, wenn die Herzen Eurer Lebensenergieleiste immer leerer werden, Ihr jedoch keine Medizin von Geierwally besitzt und kein Gumba, auf den Ihr stampfen könnt, in Sicht ist? In diesem Fall solltet Ihr nach rotierenden Sonnen Ausschau halten. Diese sind nämlich in Wirklichkeit verzauberte Feen. Mit dem erstaunlichen Bumerang könnt Ihr den Fluch von den Sonnen nehmen und sie wieder in Feen zurückverwandeln. Die Feen können dann viele Eurer leeren Herzen auffüllen. Mit Zauberpulver statt Bumerang funktioniert der Trick übrigens bei „The Legend Of Zelda – A Link To The Past“ (SNES) bei den rotierenden Feuerfeen.



Die rotierende Sonne läßt sich mit keiner handelsüblichen Waffe bezwingen.

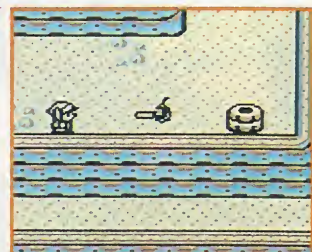


Mit dem Bumerang könnt Ihr die Sonne in eine nützliche Fee verwandeln.

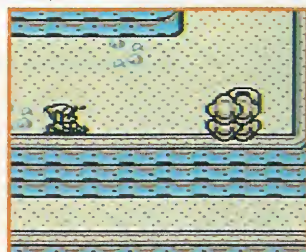
AUS DER TRICKKISTE

BOMBENPFEILE

Man muß kein Mathematiker sein, um die folgende Gleichung zu verstehen: „Bomben + Pfeile = Bombenpfeile“. Was bedeutet das in der Praxis? Belegt einen Knopf mit Pfeil & Bogen, auf den anderen Knopf legt Ihr die Bomben. Drückt Ihr nun beide Knöpfe gleichzeitig, feuert Ihr einen Bombenpfeil ab. Ihr habt nun eine fantastische Distanzwaffe, mit der Ihr manche Gegner schon mit einem Schuß erledigen könnt. Bedenkt, daß Ihr mit jedem Schuß einen Pfeil und eine Bombe verbraucht. Achtet stets auf Euren Bomben- und Pfeile-Vorrat.



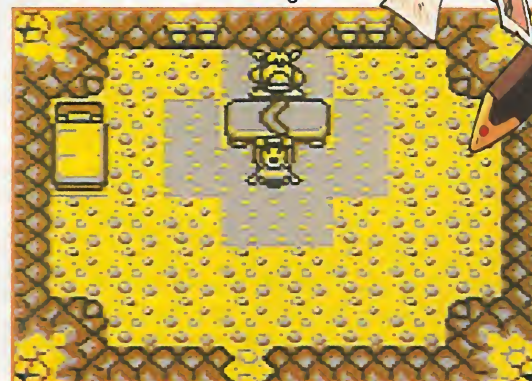
Bomben und Pfeile ergeben Bombenpfeile. Eine tolle Distanzwaffe...



Die Torte ist ein hartnäckiger Gegner, der mit einem Bombenpfeil leicht zu bezwingen ist.

DER TAUSCH

Am südwestlichen Strand der Insel Cocolint befindet sich eine geheimnisvolle Höhle. Irgendwann während Eures Abenteuers nistet sich ein Bumerangbesitzer in dieser Höhle ein. Seinen größten Stolz, einen messerscharfen Bumerang, gibt er Euch gerne, wenn Ihr ihm dafür einen anderen Gegenstand aus Eurem Rucksack gebt.



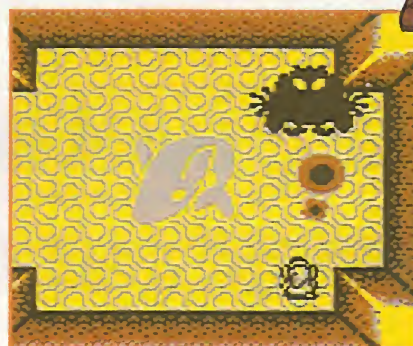
LIEBESKUMMER

Spielt an der Stelle, wo das Walroß ins Wasser gesprungen ist, die Ballade vom Windfisch. Es wird auftauchen und weinen!



SCHAUFEL-TENNIS

Wenn Ihr dem Schatten von Agahnim gegenübersteht, solltet Ihr wissen, was zu tun ist. Der schwarze Zauberer greift Euch mit Feuerbällen an, die Ihr wie beim Tennis zurückschlagen müßt. Benutzt dafür entweder das Schwert oder die Schaufel. Die Feuerbälle müssen präzise auf Agahnim zurückgefeuert werden, damit sie ihn verletzen. Fünf Treffer reichen!



ZAUBERPULVER

Das Säckchen mit dem Zauberpulver ist einer der wichtigsten Gegenstände im ganzen Spiel. Hier sind einige Beispiele, wofür Ihr das Pulver braucht: 1. Um den Waschbären im Zauberwald zurückzuverwandeln. 2. Um den rastlosen Geist in seinem Grab zum Niesen zu bringen. 3. Um den Baum beim Muschelbasar zum Sprechen zu bringen. 4. Um einen Tip vom Skelett in der Durstwüste zu bekommen. Probiert das Pulver an allem und jedem aus!



FRAUENGEPLÄNKEL

ÜBERFLÜSSIGE KOMMENTARE

Der Eingang zur Durstwüste wird von einem verliebten Walroß versperrt. Nur Marin kann es mit der Ballade vom Windfisch dort vertreiben. Nachdem Ihr also Marin davon erzählt habt, begleitet sie Euch eine Weile. Ihr solltet die Gelegenheit ausnutzen und mit Ihr ein bißchen auf der Insel herumwandern. Sie wird Euch manchmal mit nervigen, manchmal mit spaßigen Kommentaren unterhalten. Egal, ob Ihr eine Vase zerschmeißt oder ein Loch in die Erde buddelt, sie hat für jede Situation einen Kommentar auf den Lippen. Besonders witzig ist es, wenn sie vor einer Höhle auf Euch wartet und Euch mit einer überflüssigen Beleidigung empfängt. Je nach dem, wieviele Herzen Ihr in der Höhle verloren habt, wird ihr Kommentar unverschämter.



ANGEBEREI

Wenn Ihr mit Marin in die Spielhalle des Mövendorfs geht, werdet Ihr eine kleine Überraschung erleben, denn Marin ist eine echte „Zockerin“ aus Fleisch und Blut. Sofort bittet sie Euch, an einem Spiel teilnehmen zu dürfen. Und tatsächlich, sie beherrscht das Kran-Spiel wie kein anderer. Mit dem Kran schnappt sie sich als erstes den Spielhallenbesitzer, der natürlich etwas verdutzt ist.



Marin schnappt sich mit dem Kran den Spielhallenbesitzer, der gar nicht erfreut ist.



Marin hat auf ungewöhnliche Art und Weise die Bank gesprengt.

JAMMEREI

Wenn Ihr in eine Grube fällt, während Ihr mit Marin zusammen seid, hat das zur Folge, daß auch das Mädchen in die Grube fällt. Nun gibt es zwei Möglichkeiten. Wenn Ihr da stehen bleibt, wo Ihr gelandet seid, wird Marin auf Eurem Kopf landen und Euch furchtbar wehtun. Oder Ihr geht sofort zur Seite, nachdem Ihr gelandet seid, dann landet Marin auf der Erde und jammert vor sich hin.



Geht, nachdem Ihr in der Grube gelandet seid, gleich zur Seite, sonst bekommt Ihr Kopfschmerzen.



NOCH MEHR TRICKS

Pulver besorgen

Die billigste Art an Zauberpulver zu bekommen ist es, eine Schlummormorchel zu suchen und sie zur Hexe bringen. Ihr wißt ja, wo im Wald dieser zauberhaft übelriechende Pilz wächst. Oder Ihr versucht Euer Glück in der Spielhalle, wo Ihr einen Sack mit Zauberpulver gewinnen könnt. Allerdings kostet jeder Versuch Rubine.



DAS ENDE DES TRAUMS

Ihr habt das Schattenkabinett des Alptrahms besiegt. Und nun? Normalerweise fliegt eine Möwe durch den „Ende“-Bildschirm. Habt Ihr das Spiel jedoch durchgespielt, ohne dabei ein Leben zu verlieren, geschieht etwas Wunderbares. Statt der Möwe fliegt nun Marin über den Bildschirm.





SPACE INVADERS

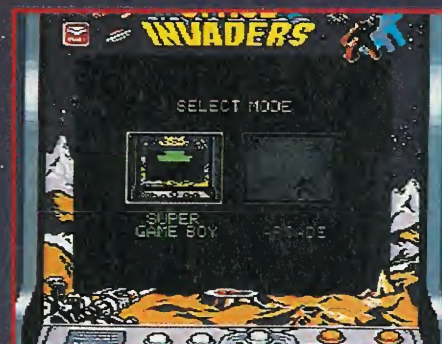


Der Kult kehrt zurück, wie Phoenix aus der Asche...

Freut Euch, Ihr Wächter des Weltalls, denn das Wunder der astralen Dimension ist geschehen, die Invaders der Galaxie sind zurückgekehrt. Euer Game Boy-Modul ist der Schlüssel in diese Dimension, denn es präsentiert Euch gleich zwei Varianten des herrlichen Shoot'em Ups. Die normale Game Boy Version und die – hält Euch fest, setzt Euch, atmet tief durch – Super Nintendo Version. (mm)

DOPPELTE INVASION!

Die Ufos aus einer anderen Galaxie sind zurückgekehrt um einen weiteren Versuch zu starten, die Welt in Schutt und Asche zu legen. Es gibt für die Erde nur noch eine Hoffnung, das Cyberdefense Schiff S.P.I.N., das den Auftrag hat, die Invasion zu stoppen. Wird es gelingen? Vielleicht, doch eine andere Invasion ist auf keinen Fall zu stoppen. Die nämlich, des Space Invaders Moduls auf Eure heimischen Konsolen. Ihr habt keine Chance, diesem kultigsten aller Kultspiele zu entkommen. Kniert also nieder und dankt den Schöpfern von TAITO, daß Ihr den Tag noch erleben dürft, an dem Eure Finger das Space Invaders Modul in den Super Game Boy stecken...



Wenn Ihr Euen Super Game Boy mit dem Game Boy-Spiel in das Super Nintendo gesteckt habt, wartet eine Überraschung auf Euch. Ihr könnt nun wählen, ob Ihr die Game Boy- oder die Super Nintendo-Version spielen wollt.

SELECT A SCREEN TYPE
▶ UP RIGHT CABINET SCREEN
BLACK & WHITE
B & W WITH CELLOPHANE
COLOR
RETURN TO MODE SELECT

Die Arcade-Version entspricht der Super-Nintendo Umsetzung in jedem Detail. Hier könnt Ihr zwischen vier verschiedenen Spielvarianten wählen, die einen Querschnitt der Geschichte des Spiels bieten.

Im Optionsbildschirm des Arcade-Spiels könnt Ihr festlegen, wieviele Raumschiffe Ihr haben werdet und ab welcher Punktzahl Ihr ein Extra-Leben erhaltet. Außerdem könnt Ihr Mono oder Stereo wählen.

OPTIONS
▶ PLAYER STOCK 3
EXTEND 1500PTS
SOUND STEREO
RETURN TO MODE SELECT



Habt Ihr den Arcade-Mode gewählt, spielt Ihr auf dem ganzen Bildschirm. Nun habt Ihr das Originalbild des Spielautomaten und könnt damit beginnen, die Invasion zu stoppen.

SPACECULT MIT ZWEI RAHMEN

Habt Ihr Euch entschieden, die Game Boy Version des Spiels zu spielen, könnt Ihr zwischen zwei verschiedenen Rahmen für Euer Spiel wählen. Beide entsprechen den Original Automaten aus der Spielhalle. Ihr könnt zwischen dem Wand- und dem Tischautomaten wählen, indem Ihr zunächst die Start-Taste drückt, um die Pausenfunktion zu betätigen. Nun müßt Ihr die Select-Taste und den A-Knopf gleichzeitig drücken und schon ändert sich der Rahmen.



Dieser Rahmen entspricht dem Original Wand-Automaten aus der Spielhalle. Der ideale Rahmen für Videospiel-Nostalgiker, denen sicher auch noch...



... dieser Rahmen bekannt vorkommen wird. Dies ist der Original Tischautomat aus der Spielhalle. Perfekte Spielhallenatmosphäre auch zu Hause.



Eine Legende unter den Videospielen!

Space Invaders erschien erstmals in den frühen achtziger Jahren in der Spielhalle. Zur gleichen Zeit, als auch Klassiker wie Phoenix, Centipede, Donkey Kong und Asteroids das Licht der Welt erblickten, begann auch der Stern des Spiels Space Invaders zu leuchten. Mehr und mehr Automaten tauchten in den Spielhallen auf und begeisterten Millionen von Videospielfans auf der ganzen Welt. Damals hätte sich noch niemand träumen lassen, daß man dieses Kultspiel eines Tages sogar zu Hause und noch dazu auch auf einem Handheld würde spielen können. Doch nach über zehn Jahren, in

denen das klassische Space Invaders aufgrund des großen Erfolges sogar eine Fortsetzung erfuhr (Space Invaders 91), ist dieser Traum wahr geworden. Nintendo präsentiert die Originalumsetzung des Spielhallenklassikers von 1980! Also, Space Invaders Jäger aller Game Boys vereinigt Euch und holt Euch die Legende unter den Shoot'em Ups nach Hause, bevor es jemand anderes tut. „Space Invaders“ ist übrigens nicht der einzige Klassiker, der jetzt wieder veröffentlicht wird. Auf Seite 56 geht es mit der kultigen „Game Boy Gallery“ weiter.



SUPER GAME BOY MODE

Wie bereits erwähnt, befinden sich auf Eurem Game Boy Modul zwei Versionen von Space Invaders. Eine von ihnen ist die Super Game Boy Variante, die sich ihrerseits noch einmal unterteilt. Habt Ihr Euch also im Select-Screen für die Super Game Boy Version entschieden, erscheint ein weiterer Auswahlbildschirm. Hier könnt Ihr Euch zwischen drei verschiedenen Ausführungen des Spieles entscheiden. Zur Verfügung stehen Euch die Schwarzweiß Version, die die allererste Variante des Klassikers war, die Cellophan-Version und die Farbversion.

Dies ist die älteste Version des Spielhallenklassikers. Diese Schwarzweiß Version erschien im Jahre 1980.



Nachdem die Schwarzweiß Version erschienen war, kam man auf die Idee, bunte Cellophanstreifen über den Bildschirm zu kleben. Auch diesen Modus könnt Ihr anwählen.

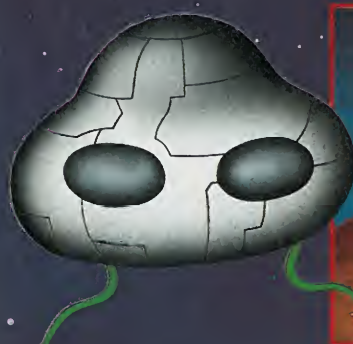


Die farbige Space Invaders Variante erschien einige Jahre später als sein farbloser Vorgänger. Nun kam Farbe ins Spiel!



SUPER NINTENDO MODE

Die Super Nintendo Version stellt die Original Spielhallen-Unterschiede des Space Invaders Wandautomaten dar. Gegenüber der Super Game Boy Version unterscheidet sie sich hauptsächlich in einem Punkt, das Spielfeld wird von keinem Rahmen umgeben. So könnt Ihr den Kampf gegen die Invasoren aus dem All in noch größeren Dimensionen erleben. Außerdem enthält die Umsetzung des Wandautomaten einen komplett farbigen Hintergrund, der eine Planetenoberfläche darstellt. Auch im Super Nintendo Mode könnt Ihr natürlich die anderen Umsetzungen anwählen, nur eben (wie bereits erwähnt) ohne Rahmen.



STRATEGIEN GEGEN DIE INVASOREN

Für all diejenigen, denen dieser Klassiker noch unbekannt ist, haben wir auf dieser Seite die wichtigsten Überlebens Tipps zusammengefasst. Bevor Ihr Euch also in Euer Raumschiff schwingt, solltet Ihr zunächst die Instruktionen von mir, Eurem Kommandanten, genau studieren. Wenn Ihr alles verstanden habt, kann Eure Mission ins Ungewisse beginnen. Die letzte Hoffnung der Erde liegt in Eurem Daumen!



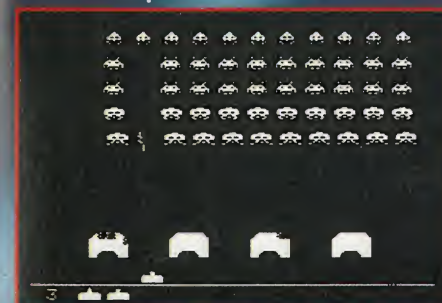
Wenn Ihr alle Invaders, bis auf einen der untersten Reihe abschießt, hinterläßt dieser eine Silhouette.



Wenn Ihr zunächst die linken vier Reihen eliminiert, könnt Ihr die Invaders beruhigt herunterkommen lassen.

Sicherheitszone

Eine Taktik im Spiel wird Nagoya Shooting genannt. Hierzu solltet Ihr zunächst die linke Hälfte der Invaders bis auf einen eliminieren. Nun habt Ihr eine Sicherheitszone erzeugt. In dieser solltet Ihr Euch aufhalten und warten, bis die Raumschiffe genau über Euch sind. Nun könnt Ihr sie alle der Reihe nach eliminieren, ohne daß Euch ihre Raketen treffen.



Geheimnisvolles UFO

Hin und wieder werdet Ihr am oberen Bildschirmrand ein UFO entdecken. Dieses UFO solltet Ihr Euch auf gar keinen Fall entgehen lassen, denn für das Flugobjekt gibt es sehr viele Punkte. Auf diese Weise kommt Ihr leichter zu einem Bonusleben, das Ihr im weiteren Verlauf des Spiels sicher gut gebrauchen werdet.



GAME BOY GALLERY

GAME & WATCH: DER KLASSIKER!

Millionen Fans in aller Welt eröffnete der Game Boy eine neue Dimension des Spielvergnügens. Der Erfolg dieser kleinen Spielarena für die Westentasche war so groß, daß der Game Boy für viele ein richtiges Kultobjekt geworden ist. Mit der großen Popularität stieg auch das Interesse an der Geschichte des Game Boys. Grund genug für Nintendo,

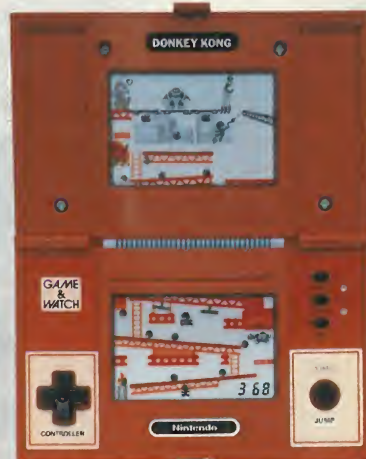
allen Game Boy-Fans einen besonderen Leckerbissen zu präsentieren: Die „Game Boy Gallery“! Dieses brandneue Game Boy-Modul vereint fünf LCD-Spiele des legendären Game & Watch-Spielsystems in sich, dem einzigen Vorgänger des Game Boys. Sogar der putzige Originalsound des Game & Watch wurde mit einprogrammiert. (ak)

GAME & WATCH: DIE GESCHICHTE!



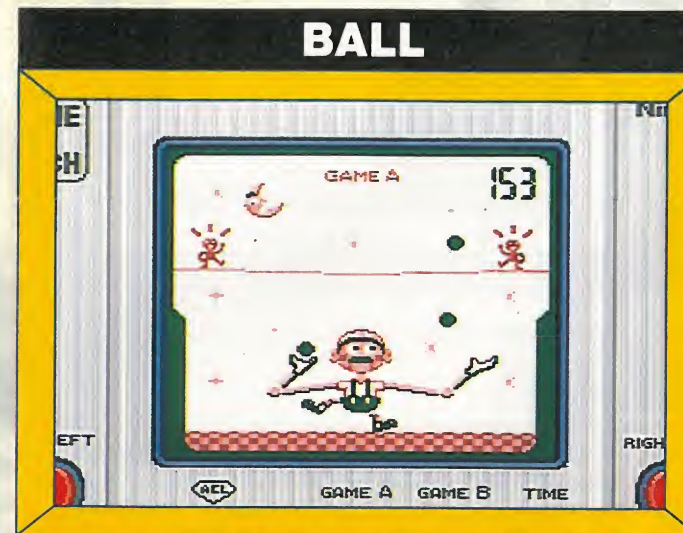
Im Jahre 1980 erschien das erste tragbare Videospielgerät von Nintendo. Der Name: GAME & WATCH. Es besaß einen für damalige Verhältnisse revolutionären LCD-Monitor, ein Vorläufer des heutigen Game Boy-Bildschirmes. Selbstverständlich waren die technischen Möglichkeiten in der damaligen Zeit nicht so fortschrittlich wie heute.

Der Sound des Game & Watch beschränkte sich auf ein elektronisches Piepsen in verschiedenen Tonhöhen. Der größte Nachteil war jedoch, daß das eingebaute Spiel nicht ausgewechselt werden konnte. Trotzdem besitzen diese alten LCD-Geschicklichkeitsspiele eine Ausstrahlung, der man sich als Videospielfan nur schwer entziehen kann.



GRAFIK PUR

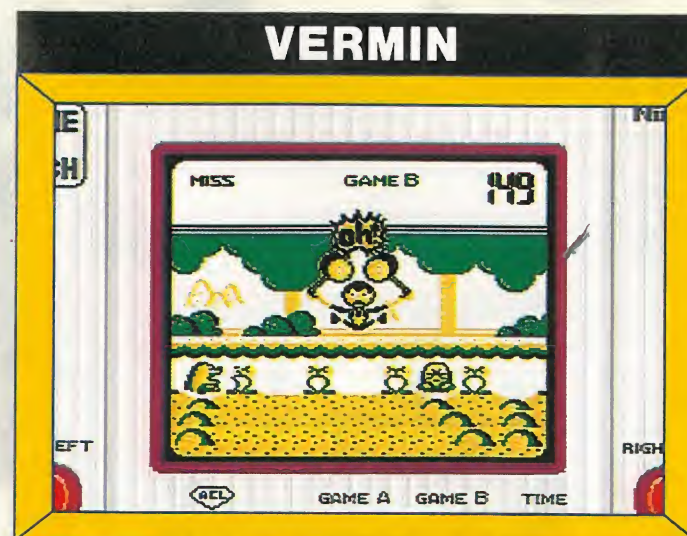
Bei der Umsetzung der Klassik-Spiele des Game & Watch für die „Game Boy Gallery“ legte Nintendo größte Sorgfalt darauf, die Original-Ausstrahlung der Spiele wiederzugeben. Bedingt durch die besseren Fähigkeiten des Game Boys und des Super Game Boys ließ sich jedoch nicht vermeiden, daß die Bildschirmauflösung der aktuellen Spiele besser ist als bei den alten Klassikern. Über den Super Game Boy kommt sogar Farbe mit ins Spiel.



Nanu, kommt uns die Hauptfigur in BALL nicht bekannt vor? Auf jeden Fall geht es um's Jonglieren von Bällen, aufgepaßt!

MIT OPTIONEN!

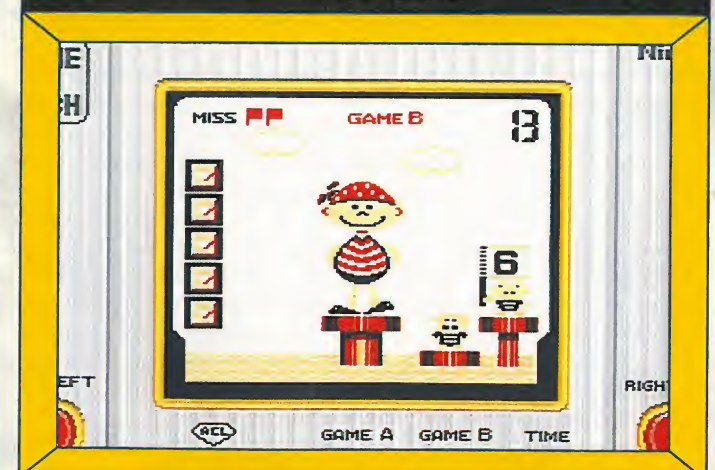
Man sollte es wirklich nicht für möglich halten, aber schon vor 14 Jahren wurden Spiele entwickelt, bei denen der Spieler Optionen einstellen konnte. Nintendo hat keine Mühen gescheut, auch diese für die damalige Zeit aufsehenerregende Möglichkeit in die Game Boy Gallery miteinfließen zu lassen. Der Spieler kann zwischen Spiel A und B wählen, wobei die zweite Option B die Schwierigkeit des jeweiligen Spiels erhöht.



In VERMIN versuchen wuselige Maulwürfe an den oberen Bildschirmrand zu huschen. Der Spieler gibt ihnen eins auf die Mütze.

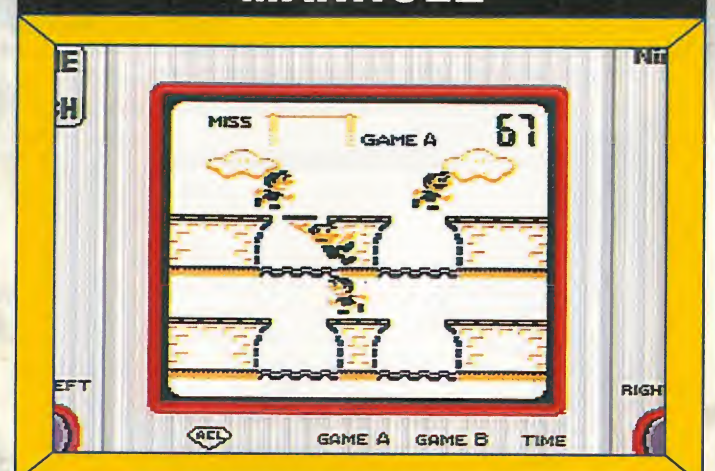
GAME BOY

FLAGMAN



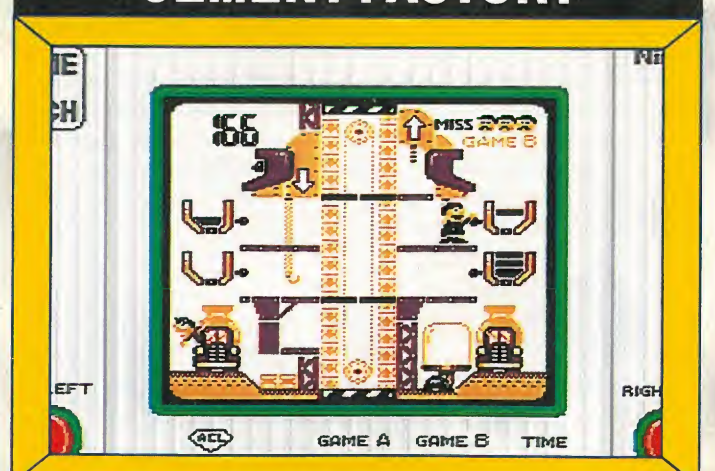
FLAGMAN, das Spiel für das Gedächtnis. Der Spieler muß bestimmte Bewegungsketten nachmachen, die immer länger werden.

MANHOLE



Kleine Männchen torkeln über eine Brücke mit Löchern. Ziel ist es, ihnen über Lücken zu helfen, bevor sie reinfallen.

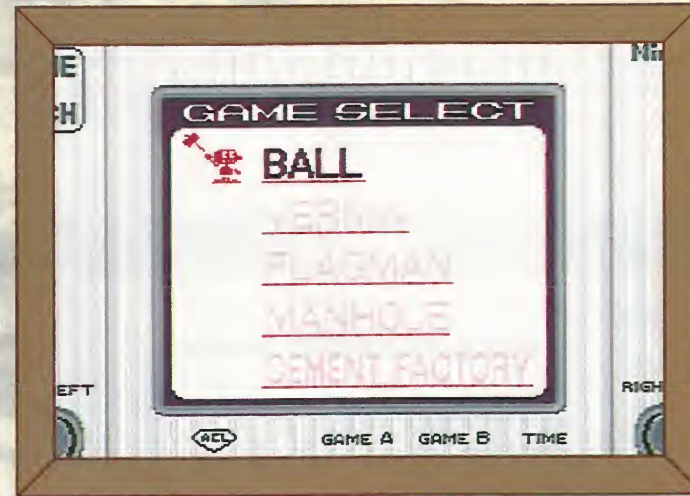
CEMENT FACTORY



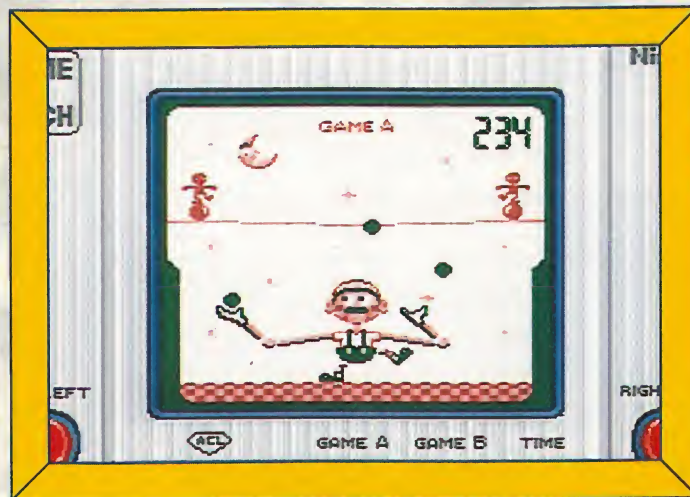
CEMENT FACTORY, ein Spiel für angehende Bauherren. Das Bildschirmmännchen muß zwei Zementmischer mit Zement füllen.

5 x KLASSIK-SPASS

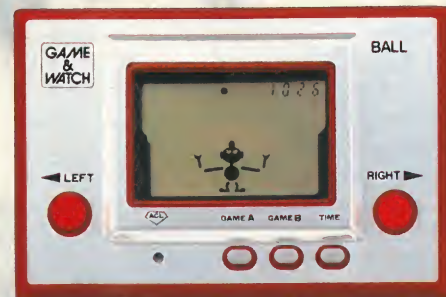
Alle fünf Spiele in der „Game Boy Gallery“ zeichnen sich durch ein einfaches Spielprinzip aus. In erster Linie ist eine gute und schnelle Reaktion gefragt. Einzig das Spiel FLAGMAN fordert mehr die Gedächtnisleistung und schult wie kein zweites Spiel die Konzentrationsfähigkeiten des Benutzers. Gerade diese Konzentration auf ein übersichtliches Spielprinzip schafft eine besondere Atmosphäre. Die Spielsteuerung ist sofort begriffen, ohne daß man ein dickes Handbuch studieren muß. Der Anreiz jedes Spieles ist die Erhöhung des Punktekontos. So fällt es auch absoluten Neulingen leicht, sich von der Welt der Videospiele begeistern zu lassen. Aber selbst Profis, Rollenspiel-Freaks oder Sportbegeisterte gelüstet es immer wieder nach den Anfängen der Videospiegelgeschichte. Die Game Boy Gallery macht es möglich. Wer in dieser besonderen Welt der digitalen Träume mitreden will, wer wissen will, warum der Siegeszug der Videospiele in solch einem rasanten Tempo vonstatten ging, dem bietet die „Game Boy Gallery“ einen wunderbaren Einblick in die Kinderstube der Videospiele.



BALL



BALL, das erste Spiel in der „Game Boy Gallery“, beinhaltet schon damals alle wichtigen Spielelemente, die ein modernes Spiel ausmachen: Eine sympathische Hauptfigur, ein Problem, das zu lösen ist, bewegliche Spielelemente und ein ansteigender Schwierigkeitsgrad. Die Arme der Spielfigur müssen Bälle über den Kopf jonglieren. Drei Bälle dürfen runterfallen, dann ist Schluß.



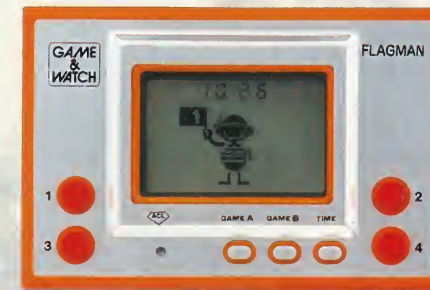
VERMIN

VERMIN, das zweite Spiel, das zur Auswahl steht, beinhaltet eine besondere Neuerung: Das Spielfeld ist so gestaltet, daß ein räumlicher Eindruck in die Tiefe des Bildschirms entstehen soll. Und auch hier muß eine Hauptfigur ein Problem unter anstiegender Zeitdruck lösen: Maulwürfe wuseln nach oben und müssen von einer Spielfigur mittels Hammer zurück ins Erdreich befördert werden.

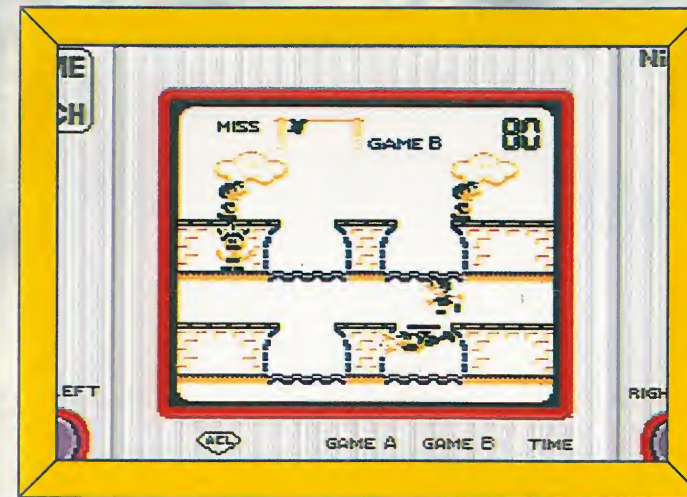


FLAGMAN

Ein gutes Gedächtnis ist hier gefragt. Die Spielfigur beginnt ihre Flagge in eine von vier Richtungen zu strecken. Der Spieler muß als nächstes diese Bewegung nachmachen. Danach streckt die Spielfigur die Flagge in die alte und eine neue Richtung, der Spieler muß folgen. Die Kette der vorgemachten Bewegungen wird immer länger, das Gedächtnis des Spielers immer mehr gefordert.



MANHOLE



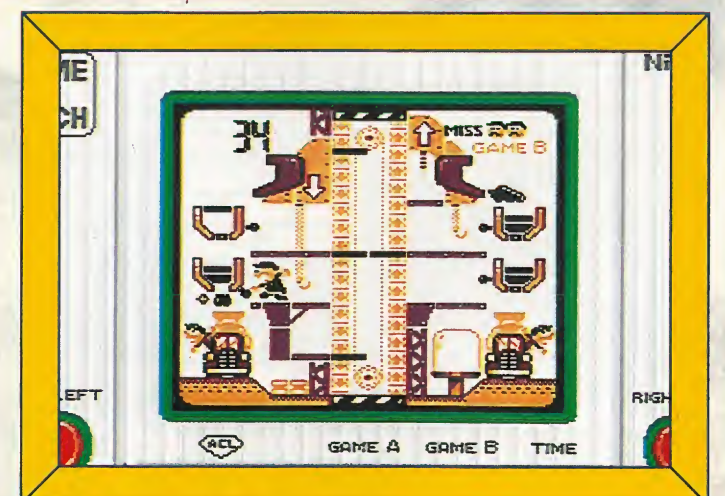
Das vorletzte Spiel der Game Boy Gallery ist schwerer als die drei Spiele zuvor. Mit etwas Fantasie könnte man dieses Spiel als kleines Jump 'n' Run bezeichnen, obwohl ein Springen nur unter Verlust eines Lebens möglich ist; nämlich dann, wenn die Spielfigur in ein Loch springt, das nicht vom Spieler geschlossen wurde. Ziel von MANHOLE ist es, sehr reaktionsschnell die vier Lücken zweier Brücken mit einem beweglichen Steg zu schließen, wenn die Spielfiguren darüberlaufen wollen. Obwohl es sich leicht anhört, fordert das gleichzeitige Beachten beider Brücken großes Können.



CEMENT FACTORY



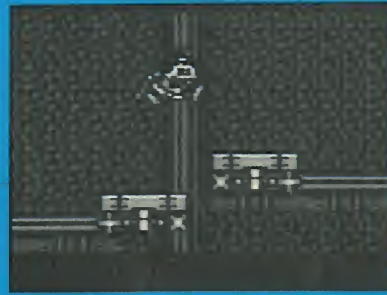
Am Ende des Streifzuges durch die Videospiegelgeschichte steht CEMENT FACTORY, ein Spiel, das seiner vielfältigen Aufgabenstellung wegen fast schon modern anmutet. Die Hauptfigur muß mittels zweier gegenläufiger Aufzüge (hoch und runter) abwechselnd vier Zementauffangbehälter leeren, bevor diese überlaufen. Die Anforderung des Spieles liegt in der Beachtung mehrerer Aktionen gleichzeitig: Bewegliche Lifte, die zu den Behältern führen und die Behälter selbst, bei denen die Gefahr besteht, daß sie überlaufen.



Disney's DUCK TALES 2



Er ist der Held aus unzähligen „Lustigen Taschenbüchern“ von Walt Disney. Er ist die Hauptfigur in einer der erfolgreichsten TV-Zeichentrickserien. Er ist der Star aus CAPCOMS neuestem Abenteuerspiel für den Game Boy. Er ist Dagobert Duck, die reichste Ente der Welt. (cm/mm)



GOLDRAUSCH

Dagobert Duck und sein Erzrivale MacMoney-sac wollen herausfinden, wer von ihnen beiden den Titel „Reichste Ente der Welt“ verdient. Zu diesem Zweck machen sich beide auf die Suche nach dem legendären Schatz des MacFergus. Doch bevor die Enten auf Schatzsuche gehen können, müssen sie zunächst alle Einzelteile der Schatzkarte finden. Dagobert macht sich sofort

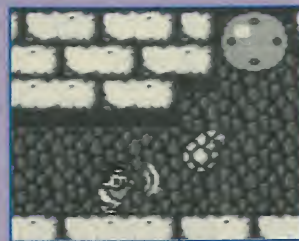
auf die Suche mit seinem bewährten Abenteuer-Team bestehend aus seinen Großneffen Tick, Trick und Track, Quack, dem Bruchpiloten und dem genialen Erfinder Daniel Düsentrieb. Die Teile der Schatzkarte sind in aller Welt verstreut und alles, was Onkel Dagobert als Ausrüstung für die Schatzsuche mitgenommen hat, ist sein Spazierstock.

SPAZIERSTOCK

Der gute, alte Gehstock, mit dem Onkel Dagobert schon so manchem Fiesling das Fürchten beigebracht hat, ist auch diesmal wieder mit von der Partie. In seinem letzten Abenteuer auf dem NES („Duck Tales“) hat Dagobert gelernt, wozu ein ganz gewöhnlicher Spazierstock so alles gut ist. Sowohl zum Zerstören von Schatztruhen, als auch zum Pogospringen.



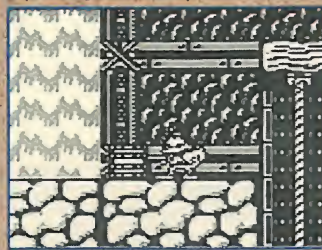
Mit dem Spazierstock lassen sich schwere Gegenstände wegziehen.



Auch als Golfschläger läßt sich der alte Gehstock mißbrauchen.

Wenn der Bürzel wackelt...

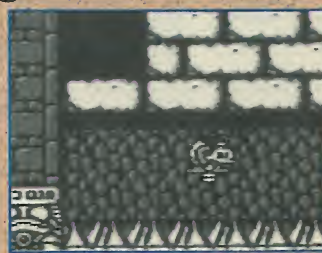
... dann wird es Zeit eine der Grundtechniken mit dem Spazierstock auszuprobieren. Stellt Euch vor eine Metallkiste und verankert den Spazierstock daran, sobald Dagoberts Bürzel wackelt. Nun könnt Ihr die Kiste in jede gewünschte Richtung ziehen. Auch als Waffe ist der Stock zu gebrauchen.



Der Pogo Sprung

Da Onkel Dagobert schon etwas älter ist und nicht mehr so gazellenhaft wie früher springen kann, bedient er sich einer alten Goldgräbertechnik, um hoch hinaus zu kommen. Den Pogo Sprung gibt es in zwei Ausführungen.

1. Zum Zerstören von Kisten etc.
2. Zum Ausschalten von Gegnern.



DAGOBERTS AUSTRÜSTUNG

In erster Linie geht es bei Onkel Dagoberts Schatzsuche um die Einzelteile der berühmten Schatzkarte, aber selbstverständlich gibt es noch eine Menge anderer Sachen, die man finden kann. Bei Berührung mit einem Gegner verliert Dagobert Duck etwas Lebensenergie, die er jedoch wieder auffüllen kann, sobald er bestimmte Gegenstände findet. Zur Sicherung der bereits gefundenen Taler kann er an jedem Ort der Welt einen Geldschrank aufstellen. Doch auch dieser Geldschrank muß erst einmal gefunden werden! Ansonsten helfen ihm bei seiner Schatzsuche die Jump'n Run-typischen Gegenstände wie Bonusleben (Mojo-Puppe) oder Continues (Weiter-Globus). Bei soviel Unterstützung solltet Ihr das Abenteuer leicht bestehen können.



Diamanten

Für kleine Diamanten gibt's 1000, für mittlere 10000 und für große 50000 Taler.



Eisbecher

Einer der Bälle in Dagoberts Energieleiste wird wieder aufgefüllt.



Mojo-Puppe

Die geheimnisvolle Puppe symbolisiert ein Extra-Leben.



Torte

Bei Verzehr der Torte wird die gesamte Energieleiste aufgefüllt.



Geldschrank

Hier kann Onkel Dagobert alle gesammelten Schätze einschießen.



Weiter-Globus

Mit dem Weiter-Globus kann Dagobert bei Verlust aller Leben weitermachen.



Extra-Energie

Onkel Dagobert erhält einen weiteren Ball für seine Lebensenergieleiste.



Kartenteil

Der wichtigste Gegenstand, um den es in „Duck Tales 2“ geht.

ITEM SHOP	EXIT
CAKE	200000
SAFE	50000
CONTINUE GLOBE	750000
GOOD MOJO DOLL	800000

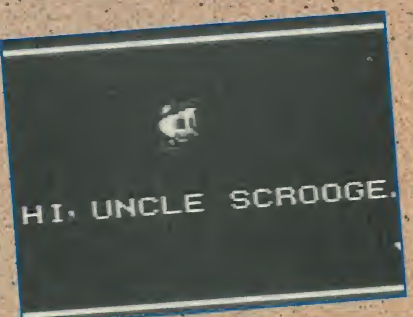
Nachdem Ihr einen Erdteil erfolgreich durchsucht habt, ist erst einmal Zeit zum Einkaufen.



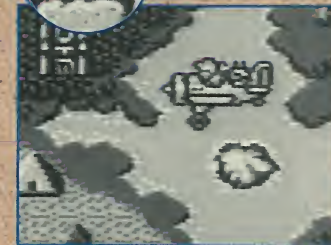
Um möglichst viel einkaufen zu können, solltet Ihr immer fleißig alle Diamanten einsammeln.

VERWANDTSCHAFT

Wenn es um die Vermehrung des Duck'schen Vermögens geht, ist natürlich die ganze Familie dabei. Die ganze Familie, das sind Dagoberts Großneffen Tick, Trick und Track und seine Großnichte Daisy. Außerdem sind Daniel Düsentrieb, der verrückte Erfinder, dabei und Quack, der Bruchpilot.



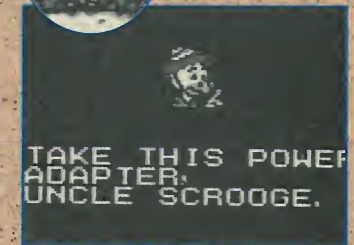
QUACK



Wenn Ihr ihn trifft, könnt Ihr nach Entenhäusern zurückfliegen, um eine kleine Pause zu machen.



DÜSENTRIEB



Er hält für Euch diverse Erfindungen (Gehstock-Adapter) bereit, die Ihr gut gebrauchen könnt.



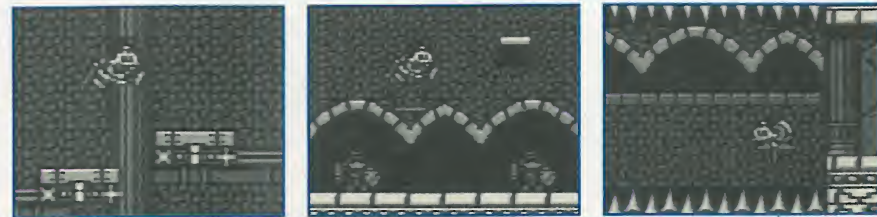
WELTREISE

Am Anfang des Abenteuers kann sich Dagobert entscheiden, wo seine Suche beginnen soll. Quack, der Bruchpilot, bringt ihn an jedes gewünschte Ziel.



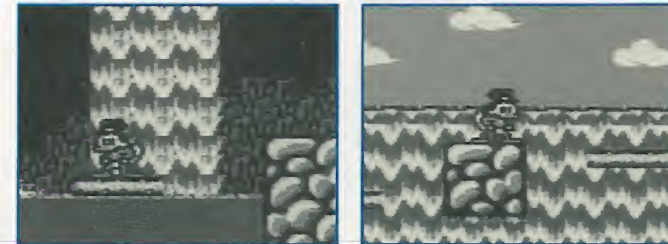
Schottland

Ein altes Schloß in Schottland ist eines der Ziele von Dagobert. In dem alten Gemäuer treibt sich ein übler Spukgeist herum, der einen Teil der geheimnisvollen Schatzkarte in den Mauern versteckt hat. In dem alten Schloß wimmelt es nur so von Fallen und Hindernissen, vor denen sich Dagobert hüten muß.



Niagara

Einer inneren Eingebung folgend, entschließt sich Dagobert, hier sein Abenteuer zu beginnen. In Niagara warten die mächtigen Wasserfälle auf den Gefahrensucher. Neben einem weiteren Teil der Karte, wird Dagobert hier die seltene Kristallpflanze finden. Doch Dago ist nicht der Einzige, der danach sucht...

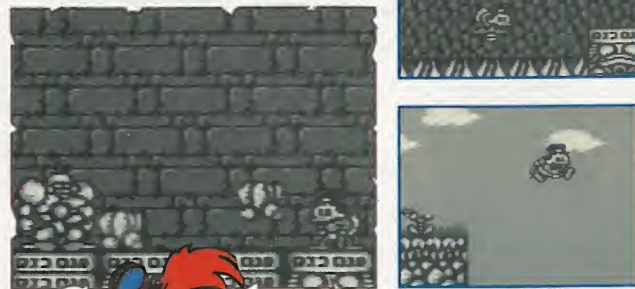


Der Feuergeist von Niagara ist relativ leicht zu besiegen. Er bewegt sich in immer gleichen Bahnen und ist somit leicht ausrechenbar. Bereits der fünfte Pogo-Sprung erledigt ihn.



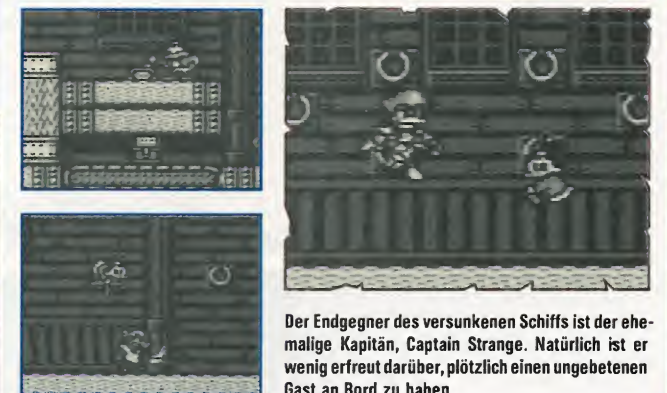
Mu

Die geheimnisvolle Insel Mu befindet sich in der Mitte von Nirgendwo. Einst befand sich eine prachtvolle Stadt auf dem Eiland, doch im Laufe der Jahrhunderte versank die Stadt im Meer, wie einst das legendäre Atlantis. Auf Mu befindet sich die Magische Steinplatte, ein wertvolles Relikt aus vergangenen Zeiten. Außerdem gibt es noch ein weiteres Teil der Schatzkarte zu finden. Dagobert ist schon ganz aufgeregt und kann es kaum abwarten, bis er endlich die Karte zusammengesetzt hat. Wenn es um Geld geht, kennt Dagobert kein Zurück.



Bermuda

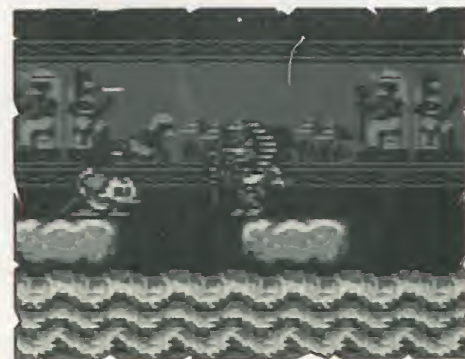
Das mysteriöse Bermuda-Dreieck birgt viele Gefahren. Unmengen an Schiffen und Flugzeugen sind hier bereits verschwunden. Auch das Schiff, das die wertvolle Nixenträne an Bord hatte, verschwand hier. Grund genug für Dagobert, sich auf die Suche nach dem verschwundenen Relikt zu machen. Schließlich geht es hier um den lieblichen Klang von Talern und da kennt Dago kein Pardon.



Der Endgegner des versunkenen Schiffs ist der ehemalige Kapitän, Captain Strange. Natürlich ist er wenig erfreut darüber, plötzlich einen ungebetenen Gast an Bord zu haben.

Ägypten

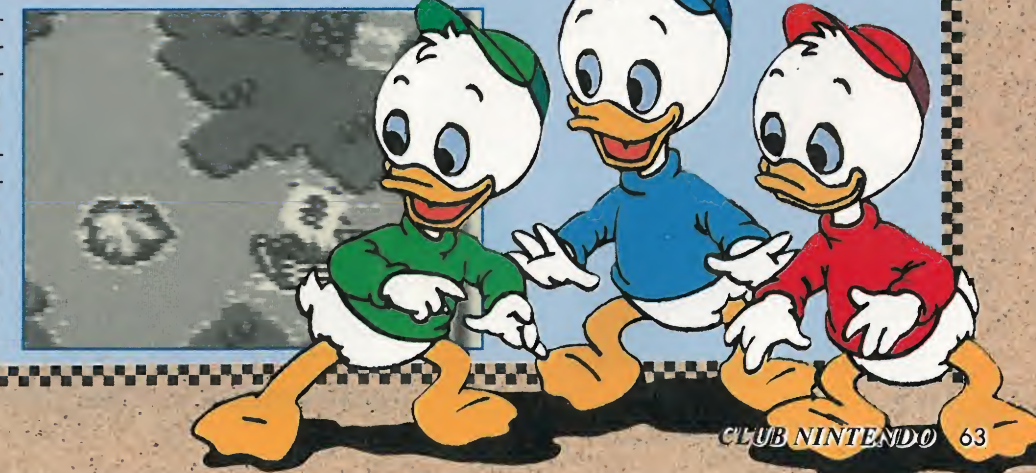
Ein weiterer Schatz, den es zu finden gilt, ist das legendäre Messer von König Khufu. Es ist in einer der verborgenen Kammern der Königspyramide versteckt und wartet darauf, geborgen zu werden. Auch in der Pyramide gibt es wieder einen Teil der Schatzkarte zu finden.



Der Wächter der Pyramide ist King Khufu. Schon vor Jahrhunderten gestorben, treibt er noch immer sein Unwesen. Fünf gezielte Sprünge auf den Kopf jedoch schicken den Pharao wieder zurück in seinen Sarkophag.

Endlich am Ziel!

Die letzte Stage ist die Gold-Stage. Dagobert hat ihre Lage mittels der Karte ermitteln können, die er Stück für Stück zusammengesetzt hat. Diese letzte Stage führt ihn zurück nach Schottland, in das alte Schloß. Dort verbirgt sich mehr, als Dagobert ursprünglich erahnte. Unter dem alten Gemäuer befindet sich ein riesiges Kellerlabyrinth, in dem wiederum der Schatz der Schätze verborgen ist. Schon jetzt malt sich Dagobert aus, wie schön es sein wird, in den neuen Reichtümern zu baden.





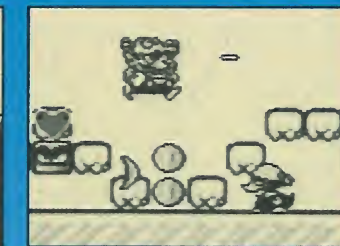
WARIO LAND

SUPERMARIO LAND 3

GAME BOY

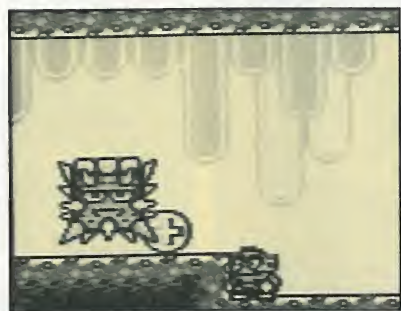
MÜNZEN OHNE ENDE...

...braucht Wario, wenn er sich ein tolles Heim kaufen will. Es gibt da ein paar Tricks, wie Ihr Wario helfen könnt, möglichst viele Münzen ins Säckel zu bekommen. (ak)



10 MÜNZEN FÜR EINEN DODO

Es gibt viele Wege auf der Pfefferinsel an Münzen heranzukommen, – schließlich handelt es sich um eine Pirateninsel – und einer davon hängt damit zusammen, wie sich Wario gegen die Inselbewohner zur Wehr setzt. So zum Beispiel gibt es bereits Münzen, wenn man Gegner mit einem anderen Gegner bewirft. Oder aber man wirft einen Dodo unter eine Wummp-Falle – das ergibt dann gleich eine 10-Münzen-Gutschrift auf Warios Bausparkonto.



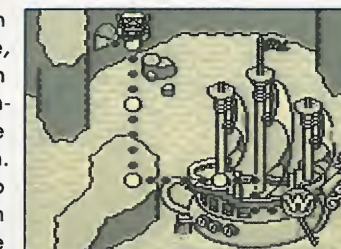
MIT SCHLÜSSEL-EINSATZ

Wario ist während seines abenteuerlichen Videospiel-Lebens schon einigen überraschenden Dingen begegnet. So mußte er kopfschüttelnd zur Kenntnis nehmen, daß ihn bestimmte Sterne unverwundbar machen und seine Schnelligkeit erhöhen. Und wenn wir schon beim Thema Werfen sind, hier ein Tip: Wario sollte gefundene Schlüssel ruhig einmal als Waffe einsetzen. Wie Euch ja bekannt ist, muß Wario den Schlüssel durch die Gegend tragen, bis er das richtige Schloß für den Schlüssel gefunden hat. Begegnen Wario bei dieser Transportaktion verschiedene Gegner, kann er mit dem Schlüssel springend nach oben schlagen oder aber den Schlüssel einfach auf einen Gegner werfen. Danach kann Wario den Schlüssel wieder einsammeln und weitergehen.



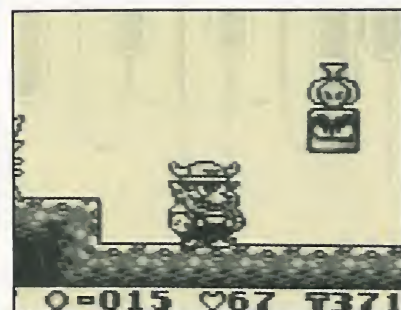
DIE BLINKENDE LANDKARTE

Schätze sind bekanntlich wertvolle Gegenstände, besonders dann, wenn Wario sie gegen Goldmünzen eintauschen kann, die sein Bankkonto auffüllen. Wie aber bitte, soll Wario genau wissen, in welchem Abschnitt einer Spielstufe ein Schatz verborgen ist und wo nicht. Kein Problem, wenn er sich die Landkarte im Spiel zeigen läßt. Dort zeigen ihm blinkende Punkte, wo es bestimmt lohnenswert ist, sich nach einem Schatz umzuschauen.



10 HERZEN FÜR DOPPELPOWER
















Nicht nur die alten Wikinger wußten ihn sehr zu schätzen: Den ergonomisch geformten Hörnerhelm. Auch Wario kann so ein Teil auf den Kopf setzen, wenn er sich zu Stier-Wario verwandelt. Voraussetzung dafür ist, daß Wario das Stierhelm-Symbol im Spiel findet. Eine nette Zugabe verspricht das doppelte Einsammeln. Ist Wario schon Stier-Wario und packt trotzdem noch ein Stier-Symbol zusätzlich ein, bekommt er dafür 10 Herzen gutgeschrieben.



GEHEIMNISVOLLE SCHÄTZE!

An einem führt kein Weg vorbei: Wario sollte so viele Schätze wie nur möglich sammeln. Denn für jeden Schatz bekommt er später eine bestimmte Anzahl Münzen, die er auf seinem Konto für sein zukünftiges Heim sparen muß. Das beste Ende für Wario wird also nur stattfinden, wenn alle Schätze eingesammelt wurden. Abhängig vom End-Kontostand wird Wario mit folgenden Behausungen belohnt: Vogel- oder Baumhaus, Villa, Festung, Schloß oder Planet.



DER WERT DER SCHÄTZE							
			7000 GM		8000 GM		8000 GM
	9000 GM		5000 GM		7000 GM		4000 GM
	6000 GM		9000 GM		3000 GM		7000 GM
	2000 GM		5000 GM		4000 GM		6000 GM



Mit Nintendo durchs Jahr

(pn) – Habt Ihr schon Platz frei gehalten an Eurer Zimmerwand? Wenn nicht, dann solltet Ihr es spätestens jetzt tun, denn im Jahre 1995 werden Euch Nintendos Superstars mitteilen, ob gerade Freitag, der 13. oder doch eher Montag, der 9. ist. Vorausgesetzt Ihr habt Euch den Nintendo Kalender 1995 schon bestellt. Wenn nicht, dann könnt Ihr es jetzt tun. Schickt einfach Euren Bestellwunsch an

Nintendo of Europe GmbH
Stichwort: Kalender 1995
Babenhäuser Straße 50
63760 Großostheim.

Vergeßt dabei nicht folgende Informationen: 1. Eure komplette Adresse (evtl. mit Club Mitglieds-

Nummer), 2. Wieviel Kalender Ihr bestellen möchtet und 3. Für jeden bestellten Kalender 5,- DM in Briefmarken in den Umschlag mit hineinzulegen. (Bestellungen, die ohne 5,- DM in Briefmarken bei Nintendo eingehen, werden nicht weiterbearbeitet! Also, vergebst es bitte nicht!) Rund zwei Wochen nach Bestelleingang wird Euch der exklusive Kalender, den Ihr ausschließlich bei Nintendo bestellen könnt, zugeschickt. Am besten hängt Ihr ihn so auf, daß Ihr jeden Morgen nach dem Aufwachen gleich einen Blick darauf werfen könnt. Dann fängt der Tag schon gut an – mit Mario, Donkey Kong, Kirby und den anderen Stars der Nintendo Videospielwelt.



Uhren-Wettbewerb: Die Gewinner stehen fest!

(pn) – Eines muß man den Club Nintendo-Lesern ja lassen: Sie sind absolute Profispieler. Bewiesen wurde das mit dem Mario Uhren-Wettbewerb. Wer eine der coolen Uhren gewinnen wollte, hatte nämlich eine ziemlich hohe Hürde zu überwinden. Die Teilnehmer mußten dem Club Nintendo ein Foto schicken von der Endszene in „Super Mario World“, „Dr. Mario“ oder „Wario Land“. Nicht ganz einfach! Doch wir waren überrascht von der Menge

der korrekten Einsendungen. Am Ende entschied Kommissar Zufall, wer denn nun stolzer Besitzer einer niegelagerten Armbanduhr mit Nintendo-Motiv sein sollte. Hier die Namen der glücklichen Gewinner: Marianne Machel (Braunschweig), Julian Trebes (Alten Kunstadt), Günter Gierspach (Lichterfelde), Daniel Büchse (Eisenhüttenstadt), Tobias Flügel (St. Augustin), Rainer Götter (Nürnberg), Christian Weiland (München), Thomas Wehner

(Wittenberg), Bin-Han To (Frammersbach), Kerstin Stövesandt (Braunschweig), Petra Schwarz (Edemissen), Thomas Rongen (Grefrath), Thorsten Evers (Bad Harzburg), Arne Neumann (Eberswalde), Christoph Neumann (Krefeld), Artjam Dernow (Regensburg), Kerstin Batz (Uchte), Stefan Wagner (Memmingen), Dirk Beyer (Bremen), Rolf Kronavitter (Maselheim), Andreas Waschelewski (Herten), Daniel Jahn (Henfenfeld), Stephan Langer (Lüdenscheid), Janina

Ohm (Hannover), Michael Schmidt (Köln), Ronny Bachmann (Gröben), John Goering (Dortmund), Carsten Kramer (Mainz), Antonio Barra (Iserlohn), Thorsten Roß (Bad Hersfeld), Jürgen Böhm (Naumburg), Ralf Wittland (Bocholt), Dietmar Berg (Simmern), Marc Weisener (Heppenheim), Simon Kuß (Edenmünden), Ina Peß (Adelebsen), Gritt Gemballa (Ahlen), Andreas Meenken (Aurich), Christian Szymanek (Hannover), Sebastian Sobiesiak (Heidelberg).

DER WEIHNACHTSMANN! ES GIBT IHN WIRKLICH...

...UND ER IST DICKER ALS WIR DACHTEN!

VIDEOSPIELWELT (mm) – Unglaublich, aber wahr! Lange Zeit existierte der Weihnachtsmann nur in der Fantasie der Menschen. Niemand hätte ernsthaft daran gedacht, daß der rotgekleidete Rentner Realität ist. Nun hat sich das Märchen jedoch als Wahrheit entpuppt. Ein Polarforscherteam präsentierte gestern in Oberbutzenbach der Weltpresse sensationelle Beweisfotos, die keinen Zweifel daran lassen, daß der rotbemützte Almöhi tatsächlich existiert. Der bekannte Eismwürfelforscher Reinhold Metzger bestätigte uns sogar, mit dem Weihnachtsmann ein längeres Gespräch geführt zu haben. Demnach habe der Weihnachtsmann etwas von „Helau“ und „Rosenmontag“ gefaselt und nach einem Faß Glühwein verlangt. Die anderen Verlautbarungen des Weihnachtsmannes, so unser Reporter, sollen an dieser Stelle besser unerwähnt bleiben, um das Image des Geschenkelieferanten nicht zu gefährden.

Wie die Fotos des Forscherteams beweisen, hielt sich der Weihnachtsmann gleich an mehreren Orten gleichzeitig auf. Allerdings ist den auf den Fotos abgebildeten Weihnachtsmännern nicht nachzuweisen, daß sie ein und dieselbe Person sind. Wir vermuten, daß es sich teilweise um Verwandte oder sogar um Betrüger handelt. Gerne hätten wir, vom Club Nintendo, ein persönliches Gespräch mit Reinhold Metzger geführt, doch dieser befindet sich seit dem Ereignis in psychiatrischer Behandlung. Angeblich soll er Rotkäppchens Mütze gestohlen haben und sich einen Bart aus Zuckerwatte zugelegt haben. Danach hat man ihn laut „Hohoho“ rufend durch die Stadt laufen sehen. An dieser Stelle wünschen wir Reinhold gute Besserung.

Die Etappen der Polarexpedition



Hier sehen wir den Eismwürfelforscher Reinhold Metzger auf seiner Polarexpedition. Gerade hat er sich von einem ortskundigen Polarbewohner wichtige Hinweise geben lassen, wo der Weihnachtsmann zu finden ist. An der Gestik des Befragten ist deutlich zu erkennen, daß es von nun an bergab geht.



Um seine Tarnung zu wahren, hat sich Metzger mehrere Verkleidungen zugelegt. Er fürchtet, daß der Weihnachtsmann sich aus dem Staub – äh – aus dem Schnee machen könnte, wenn er erfährt, daß er gesucht wird. Die festlich geschmückten Weihnachtsbäume deuten jedoch darauf hin, daß der Forscher auf dem richtigen Weg ist.



Diesmal hat sich unser Polarforscher als kleiner Junge getarnt. Am Ende der Einkaufsstraße hat er diesen riesigen Weihnachtsbaum entdeckt. Nur wer ist der Typ, der da böse blickend auf ihn zukommt? Das wird doch nicht etwa Knecht Ruprecht sein, der ihm etwas mit der Rute verpassen will...



Geschafft! Dem Ruten-Knecht knapp entkommen, hat Reinhold Metzger den Weihnachtsmann mit zwei Freundinnen ertappt, eine schöne Bescherung! Aber Gottseidank ist der Polarforscher noch rechtzeitig eingetroffen, um auch vom Weihnachtsmann beschenkt zu werden. Das Fest kann beginnen...



Eine große Ehre für Reinhold Metzger. Nach dem feucht-fröhlichen Fest, wird ihm eine große Ehre zuteil. Er darf mit dem Weihnachtsmann Schlittenfahren. Für den Polarforscher hat sich ein Traum erfüllt, doch schon jetzt plant er seine nächste Expedition. Diesmal will er auf den Osterinseln den dort ansässigen Hasen finden.



Blau-weiß sind meine Farben, blau-weiß wehen unsere Fahnen!

Noch immer ist es ihnen nicht gelungen, die blaue Farbe abzuwaschen, denn zur Zeit haben sie ganz andere Probleme. Nicht nur, daß Papa Schlumpf seinen Rasierapparat verlegt hat, nun sind auch noch einige entführt worden! (mm)



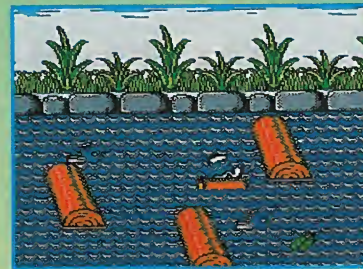
Hallo, ähm ... auch wenn ich mich etwas schäme es zu sagen, aber wenn es ans Schlumpfen geht, bin ich immer die erste!

DIE SCHLÜMPFE

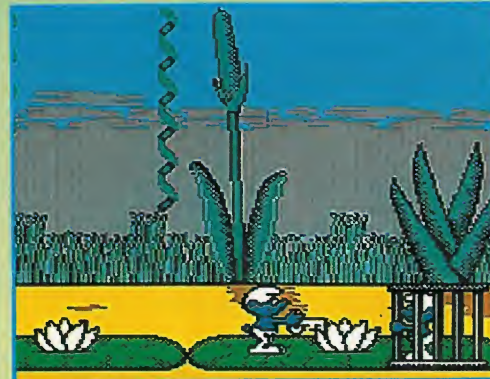
DIE BLAUE FLUT!

Blau und schlau.....

Die Schlümpfe erobern die Nintendo Konsolen. Nachdem die blauen Horden bereits auf dem Super Nintendo und auf dem Game Boy eingefallen sind, ist nun das NES an der Reihe. Auch hier ist klassische Jump 'n' Run-Action angesagt, die durch abwechslungsreiches Leveldesign und originelle Ideen zu überzeugen weiß.



Nachdem Hefti die Katze des Zauberers besiegt hat, findet er einen seiner gefangenen Brüder, den er auch gleich befreit. Nun sind nur noch zwei Schlümpfe in der Gewalt des Mächtigern-Zauberers.



Azrael

Nach dem dritten Level trifft Hefti, der Muskelschlumpf, auf den ersten Endgegner im Spiel. Azrael, die böse Katze des noch viel böseren Gurgelhals' hat ihn entdeckt und würde ihn nur zu gern vernaschen. Doch Hefti weiß sich zu wehren und die Ranken kommen ihm sehr gelegen.

SCHLUMPFRAUB!

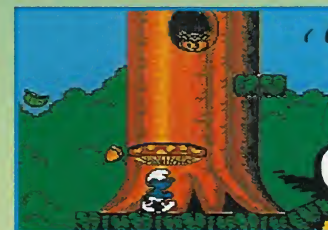
Es war furchtbar. Der böse Zauberer Gurgelhals hatte gerade im Wald nach Knallpilzen gesucht, als er das Kichern von einigen Schlümpfen hörte, die sich zu weit von ihrem Dorf entfernt hatten. „Lieber drei Schlümpfe in der Pfanne, als eine verlaute Katze im Ofen“, dachte sich der Zauberer und schnappte sich die Kleinen. Als Papa Schlumpf von der Misere erfuhr, schickte er sofort den tapfersten aller Schlümpfe, Hefti, los, um die Gefangenen wieder zu befreien.



SCHLÜMPFE IN AKTION

Sie rennen und hüpfen...

In der Tat. Auf den unten gezeigten Fotos sehen wir einen hüpfenden Schlumpf und einen Schlumpf, der rennt. Äh, zumindest ist er kurz davor zu rennen...



...und heben!

Wow! Dieser Schlumpf hat ein Paket gefunden, das es in sich hat. Wirft er damit, kann er unliebsame Gegner ausschalten.



SCHLUMPFIGE DINGE!

Auf seiner schlumpfen und schlumpfigen Reise durch das Land begegnet Hefti allerlei merkwürdigen Dingen. Den Rasierapparat von Papa Schlumpf findet er zwar nicht, dafür aber jede Menge Gegenstände, die er sehr gut gebrauchen kann. Doch Vorsicht, einige der

Dinge sind nicht einfach zu erreichen und Hefti muß oft einen Punkt seiner Körperkraft aufs Spiel setzen, um an die Bonusgegenstände heranzukommen. Einige der Dinge laden seine Energie neu auf, andere öffnen ihm die Tür in eine Bonuswelt.

Himbeeren



Ißt Hefti eine Himbeere, wird ihm eine Einheit seiner Energieleiste wieder aufgefüllt.

Schlumpfpuppe



Schlumpfpuppen sind sehr rar und schwer zu erreichen. Sie bringen jeweils ein Extraleben.

Siebenwurzblatt



Für 25 eingesammelte Siebenwurzblätter erhält Hefti ein willkommenes Extraleben.

Sterne



In jedem Level gibt es fünf Sterne zu finden. Findet der Schlumpf sie alle, winkt eine Bonusrunde.

Geheimräume

Der Sumpf beherbergt viele Geheimnisse. Unter anderem auch einige geheime Räume, in denen sich nützliche Bonusgegenstände verbergen. Der Schlumpf sollte also alles genau untersuchen, wenn er nicht schlumpfige Dinge zurücklassen will.

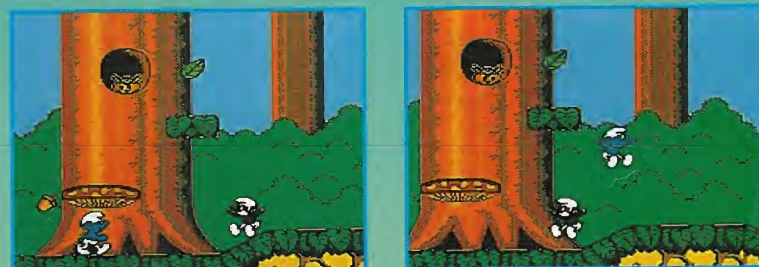


ACT 1

DER WALD

1 Die Schwarzwälder

Die erste Stage führt Hefti, den tapferen Muskelschlumpf, durch den Wald. Gleich im ersten Abschnitt des Waldes muß sich der Schlumpf gegen nußwerfende Amokhörnchen und Schwarzwald-Schlümpfe zur Wehr setzen. Diese schwarzen Schlümpfe kann er nicht bezwingen, er muß über sie springen.



START



3 Super-Schlumpf

An dieser Stelle des Waldes befindet sich ein großer Graben, auf dessen rechter Seite sich ein weiterer Baumstumpf befindet. Auch in diesem Baum gibt es wieder einige nützliche Gegenstände zu finden. Für Hefti gibt es zwei Möglichkeiten in den Baum zu gelangen. Entweder er springt auf das Blatt, das über dem Abgrund schwebt oder er hüpfet auf die Bss-Fliege und von dort dann auf den Baumstumpf.



In dem verborgenen Raum befinden sich neben zwei Siebenwurzelblättern und einem Stern auch eine Himbeere, die Hefti besonders gut schmeckt. Noch dazu bringt sie ihm eine Einheit seiner Energie wieder.

2 Ein Raum im Baum

Der Wald steckt voller Geheimnisse. Eines von ihnen läßt sich sehr leicht lüften. Die rätselhaften Räume in den Baumstämmen beherbergen einige nützliche Extragegenstände, die sich Hefti nicht entgehen lassen sollte. Springt er auf den Baumstumpf und drückt dann das Steuerkreuz nach unten, gelangt er in den Raum.



4 Schlumpfpuppe

Um an die Schlumpfpuppe und somit an das Extraleben zu kommen, muß Hefti sehr vorsichtig sein. Am sichersten ist es, zunächst alle im Bild befindlichen Gegner aus dem Weg zu räumen. Dann kann sich Hefti das Extra in Ruhe holen. Er muß nur noch darauf achten, daß er nicht zu früh abspringt, denn sonst landet er auf dem Weg und nicht auf der Plattform mit der Schlumpfpuppe.



5 Sterne!

Hier steht Hefti an einem weiteren Abgrund. Auch diesmal hilft ihm wieder ein Blatt, das genau über der Tiefe schwebt. Doch auf der anderen Seite befindet sich eines der Amokhörnchen, das wie wild mit Nüssen um sich wirft. Hefti muß also genau abtönen, wann er über den Abgrund springt, andernfalls wird er getroffen und stürzt in die Tiefe. Als nächstes wartet ein weiterer Stern auf den tapferen Schlumpf.



Der Stern ist schwer zu erreichen. Hefti darf nicht zu früh abspringen, sonst landet er auf der Plattform über sich. Hat er alle Sterne der Stage gefunden, kommt er in eine Bonusrunde.



An dieser Stelle sollte Hefti warten, bis das Eichhörnchen seine Nuß geworfen hat. Dann erst kann er unbesorgt den Abgrund überspringen.



DIE BONUSRUNDEN

Gelingt es Hefti, in einer Stage alle fünf Sterne einzusammeln, wartet nach dem Level eine Bonusrunde auf ihn. Auch hier gibt es verschiedene und die Zeit, die Hefti zur Verfügung steht, ist knapp. Er muß also versuchen, sofort und ohne zu zögern die Extras einzusammeln.

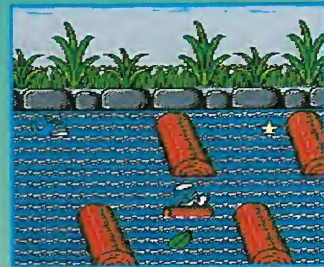
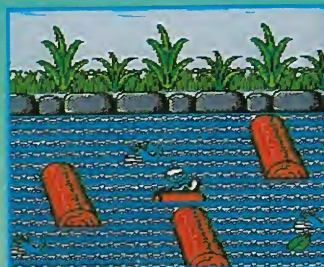


Am Ende einer jeden Bonusrunde befindet sich ein 1-Up. Genau dieses sollte sich Hefti nicht entgehen lassen!



ACT 2 DER SCHLUMPFBACH

Jetzt wird's feucht. Der Schlumpf muß den Schlumpfbach überqueren, um am anderen Ufer den Sumpf zu erreichen. Das ist jedoch nicht so einfach, wie es sich anhört, denn überall im Bach liegen Baumstämme quer, die den Schlumpf daran hindern. Noch unangenehmer sind jedoch die Fische im Bach, die ganz gerne an kleinen Schlümpfen knabbern.



ACT 3 DIE SÜMPFE

Im Sumpf muß der Schlumpf seine Sprungkünste unter Beweis stellen, denn er kann sich hier nur auf Seerosen, Fröschen und Moskitos fortbewegen. Springt er in das Wasser, versinkt er langsam darin. Eine andere Möglichkeit, die Stage zu durchqueren, ist, sich an den Ranken durch die Landschaft zu hangeln. Doch Vorsicht, in der Luft schwirren die dämlichen Bss-Fliegen umher und stechen bevorzugt blaue Schlümpfe.



AZRAEL

Endlich hat es der Schlumpf geschafft, er steht der bösen Katze des Zauberers Gurgelhal gegenüber. Mit fünf gezielten Sprüngen auf den Kopf läßt sich Azrael jedoch leicht besiegen, zumal der Schlumpf sich an den Ranken festhalten kann, um den Sprungattacken der Katze auszuweichen. Azrael kann jedoch nur getroffen werden, wenn er ruhig auf einer der Seerosen steht. Wenn Azrael springt, ist er unverwundbar... im Gegensatz zu dem Schlumpf.

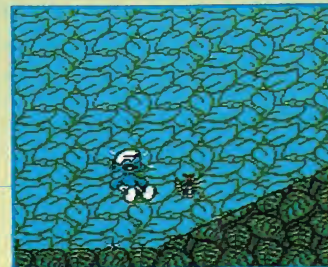


ACT 4 DAS SIEBENWURZFELD

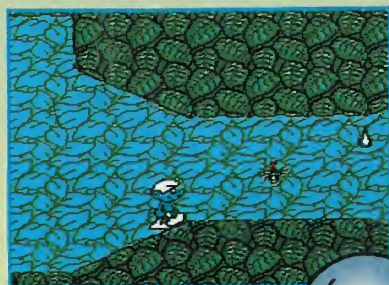
Das Siebenwurzfeld erhielt seinen Namen von den Leuten, die dort erstmals die Siebenwurzpflanzen anpflanzten, den Siebenwurzpflanzern. Sie wollten dem Feld einen Namen geben und kamen nach reichlicher Überlegung auf den Namen Siebenwurzfeld, der ja eigentlich auf der Hand lag, denn auf dem Feld wuchs ja tatsächlich die Siebenwurzpflanze. Clevere Kerlchen, diese Siebenwurzpflanzer.



In dieser Stage ist das Timing sehr wichtig. Der Schlumpf sollte genau überlegen, wann er geht und wann es besser ist stehenzubleiben.



Wenn sich der Schlumpf in Bewegung setzt, sollte er rennen, denn die Pfui-Spinne ist ebenfalls sehr schnell.



ACT 5 REISE MIT DEM STORCH

In diesem Level kommt der Schlumpf hoch hinaus. Auf dem Rücken eines Storchs reitet er durch die Lüfte. Natürlich läuft auch diese Reise nicht ohne Hindernisse ab. Über ihm brauen sich düstere Wolken zusammen, aus denen gefährliche Blitze herausgeschleudert werden, die auf den Schlumpf zurasen. Noch dazu treiben sich gefräßige Geier in den Lüften herum, die nach einem geeigneten Dessert Ausschau halten. Will der Schlumpf nun noch die Siebenwurzblätter einsammeln, die gelegentlich auf den schneebedeckten Bergen liegen, kommt er in Bedrängnis.



ACT 6 DAS GEBIRGE

Nun hat es den Schlumpf auch noch ins Gebirge verschlagen. Auch hier liegen merkwürdigerweise Siebenwurzblätter herum. Das kann dem tapferen Schlumpf jedoch nur recht sein, denn hier in den Bergen kann er jedes Leben gut gebrauchen. Dank den Trampolins, die an mehreren Stellen verteilt sind, kann der Schlumpf sogar auf die höchsten Gipfel der Gebirgsreihe springen. Doch Vorsicht, es ist zwar noch kein Meister vom Himmel gefallen, wohl aber ein Schlumpf vom Berg!



ACT 7 DIE ALTE GOLDMINE

Jetzt kommt der Schlumpf mächtig in Fahrt. Mit einer Lore rast er durch die alte Goldmine und versucht die Abgründe zwischen den Schienen mit gekonnten Sprüngen zu überwinden.



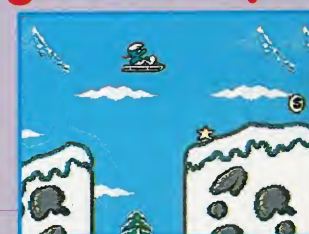
DER KLEINE DRACHE

Schlumpfs nächster Gegner ist der Kleine Drache, der sich schon seit Jahrhunderten in der alten Goldmine befindet. Ein recht schwieriger Gegner, doch der Schlumpf findet zum Glück ein Geschenkpaket, mit dem er das Untier bewerfen kann. Nach einigen Treffern muß auch der Drache einsehen, daß mit Schlümpfen nicht zu spaßen ist.



Es wird weiter geschlumpft!.....

Und wie! Denn Heftis Suche nach den verlorenen Schlümpfen hat erst begonnen. Außerdem will er es sich nicht nehmen lassen, dem dämlichen Gurgelhal einen Denktzettel zu verpassen. Der Kerl soll nicht noch einmal auf die Idee kommen, auch nur einen einzigen der Schlümpfe zu entführen. Weiter geht's mit einem Schlitten zum Haus von Gurgelhal.



Mit einem Schlitten in der Farbe seiner Hose heizt Hefti über die schneebedeckten Gipfel des Landes.



Ein weiterer Schwarzwälder wartet auf Hefti im Haus von Gurgelhal. Nur mit Geschenken ist er zu bezwingen.

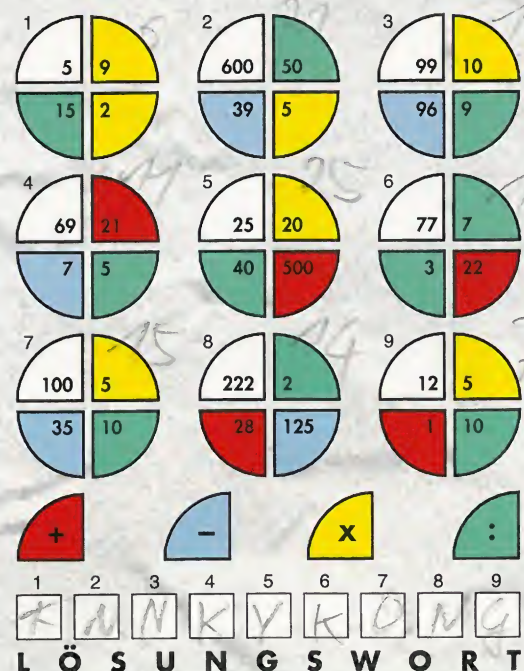
DER PROFI-TEST

15 knifflige Fragen aus der Nintendo Spielewelt stellen Euch heute auf eine harte Probe. Ob Anfänger oder Profi, dieser Test verrät es Euch!

1. Wo befindet sich im Spiel „The Legend Of Zelda – A Link To The Past“ Links Masterschwert?
2. In welchem orientalischen Spiel findet man Dschafars Wohnstätte?
3. Wie heißt das Spiel, in dem Alan Grant eine der Hauptfiguren ist?
4. Spoonerville ist ein gefährliches Piratendorf. In welchem Spiel ist es zu finden?
5. In welchem NES „Mega Man“-Abenteuer taucht erstmals der Überraschungskoffer Utensilio auf?
6. Dr. Stewart ist einer der Hauptakteure in diesem rasanten Spiel.
7. In welchem Weltraumabenteuer trägt ein Raubvogel einen italienischen Nachnamen?
8. Abgefahrene Hardrock-Klassiker heizen in diesem Spiel ein.
9. In welchem NES Spiel lernt man Poppy Senior kennen?
10. Masaba ist der Name eines Planeten. In welchem NES Spiel kommt er vor?
11. Wie heißen die zwei Super Nintendo Spiele, in denen sich die Hauptfiguren in Kreissägenblätter verwandeln können?
12. Ein Inder, der durch Konzentration seinen Standort wechseln kann. Wie ist sein Name?
13. In welchem Spiel muß man einen Bogenschuß über mehrere Bildschirme ausführen?
14. Mario mit Hasenohren? In welchem Game Boy-Abenteuer benutzt er sie ab und zu?
15. Welcher Chip ist für spezielle Effekte in Super Nintendo Spielen zuständig?

KOPFNÜSSE

Aloha, heute ist ein wenig Denksport angesagt, damit Eure grauen Zellen nicht völlig verkalken. In den neun farbig unterteilten Kreisen seht Ihr jeweils vier verschiedene Zahlen, die mit einer Farbe unterlegt sind. Eure Aufgabe ist es nun, in jedem Farbkreis eine Rechenaufgabe – im Kopf natürlich, wehe Ihr nehmt einen Taschenrechner – zu lösen. Beginnt immer mit der Zahl im weißen Feld und rechnet im Urzeigersinn. Die jeweiligen Rechenzeichen entsprechen der unterlegten Farbe. Aufgabe 1 heißt also: $5 \times 9 \times 2$ geteilt durch 15. Jede der 9 Ergebniszahlen entsprechen einem Buchstaben im Alphabet von A-Z, also 1-26. So kommt Ihr zum gesuchten Lösungswort.



Auflösung:

Um die Lösungen nachzuschauen, solltet Ihr einfach mit einer Lupe einen Kopfstand machen. Ihr könnt natürlich auch einfach nur das Heft umdrehen. Darunter findet Ihr Eure Bewertungsskala.

1. Verlorene Wälder 2. Aladdin 3. Jurassic Park 4. Golf Troop 5. Mega Man 6. F-Zero 7. Star Trek 8. Rock n' Roll Racing 9. Kirby's Adventure 10. Star Trek 11. ClayFighter 12. Phoenix 13. The Last Vikings 14. Super Mario Land 2 15. FC-Chip

Keine richtige Antwort:

Faszinierend! Du hast scheinbar überhaupt keine Ahnung von Videospielen... davon aber viel!

1-3 richtige Antworten:

Nicht schlecht! Du dürftest es immerhin schaffen,

den Game Boy vom Super Nintendo zu unterscheiden.

4-6 richtige Antworten:

Erstaunlich! Wenn Du in der Schule auch so aufgeweckt bist, hast Du sicher schon ein paar Ehrenrunden hinter Dir.

7-10 richtige Antworten:

Ganz beachtlich! Du hast das Clubmagazin gut studiert und es nicht als Toilettenpapier verwendet.

11-14 richtige Antworten:

Wow! Du kennst dich richtig gut aus. Das zeigt mal wieder, welch wertvolle Informationen dir das Clubheft bisher geliefert hat.

15 richtige Antworten:

Betrug! Das Heft umdrehen und die Lösung lesen kann jeder!

Auflösung aus Heft 5-94:

1. Nicht den Faden verlieren: Wer nicht den Faden verlor, sah Donkey Kong, den König der Affen.
2. Worträtsel: Das Lösungswort des Worträtsels ist „SUPER MARIO WORLD“.
3. Findet den Bildausschnitt: Der Bildausschnitt stammt von Seite 42, Mitte rechts.

Impressum

Herausgeber: Shigeru Ota
Chefredakteur: Ron S. Lakos
Redaktionsleitung: Susanne Pohlmann (pn)
Redaktion: Claude M. Moysse (cm),
Andreas G. Kämmerer (ak),
Marcus Menold (mm),
Doris Kapraun, Heike Zang
Wolfgang Ebert, Michael Friesl
Annette Bernert
Hamm & Rudolf GmbH, Frankfurt
G.C.I., Yokohama

Druck: Körner Rotationsdruck, Sindelfingen
Gestaltung: Workhouse Co., Ltd., Tokio
Covergestaltung: Conteam, Groß-Gerau
Club-Mitgliedsverwaltung: RTV, Weiterstadt
Redaktionsanschrift: Club Nintendo
Babenhäuser Straße 50
Postfach 1501
63760 Großostheim

Konsumentenberatung:
Spiel-Hotline:
Redaktions-Fax:

01 30-58 06 (11-19 Uhr)
0 60 26-94 09 40 (13-19 Uhr)
0 60 26-95 03 10

Club Nintendo wird von der Nintendo of Europe GmbH veröffentlicht. Erscheinungsweise: 6 Ausgaben pro Jahr.

Urheberrecht
© 1994 by Nintendo of Europe GmbH und Nintendo Co., Ltd. All rights reserved. Alle im Club Nintendo veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen, vorbehalten. Die teilweise oder vollständige Vervielfältigung dieses Magazins bedarf der ausdrücklichen Genehmigung der Nintendo of Europe GmbH. Nintendo ist eingetragenes Warenzeichen der Nintendo Co., Ltd.

Nächste
Club Nintendo
Ausgabe:
Januar 1995

Nintendo®

Big
news!

NEU UND EXKLUSIV:

Das „More Fun Set“
von Nintendo®!

Die Super-Spiel-Spaß-Sensation des Jahres!



AN ALLE GAME BOY™ BESITZER!

Millionen begeisterter Game Boy™ Spieler sind aus dem Häuschen! Das „MORE FUN SET“ von Nintendo® macht alles möglich – denn da ist wirklich alles drin. Der neue Super Game Boy™ Adapter: Spiel alle Deine Game Boy™ Spiele auf der

Super Nintendo™ Konsole über den großen TV-Bildschirm – 50x größer, in Farbe und mit Super-Stereo-Sound. Der beigefügte 76seitige Spieleberater enthält wertvolle Tips und Tricks. Spiel Super Nintendo™ mit 16-Bit-Power – Super

Nintendo™ Konsole, High-Tech-Controller und der absolute 16-Bit-Hit „Super Mario World™“ sind im „MORE FUN SET“ ebenfalls enthalten. „MORE FUN SET“ – ein völlig neues Spielerlebnis – Super-Spiel-Spaß komplett!

HAVE MORE FUN!



SECRET of MANA™

*Ein sagenhaftes
Action-, aufregendes
Adventure-,
faszinierendes
Rollenspiel!*

© 1995, 1994 SQUARE CO., LTD. All Rights Reserved.
Licensed from SQUARE CO., LTD. to NINTENDO CO., LTD.



**Nur von
Nintendo®**

*In diesem
großartigen
Abenteuer ist nichts so, wie
es scheint. Gut ist auch böse, Freund
auch Feind. Die Weltharmonie ist zerstört – das
Böse regiert. Finde den Manabaum, die Quelle
der magischen Kraft, und bring die Welt wieder
ins Lot. Doch Du kämpfst unter harten*

*Bedingungen: Monster und
gefährliches Territorium*

*erwarten Dich. Aber Du hast die
Macht des Manaschwertes auf
Deiner Seite. Such Dir bis zu zwei
Freunde, und Ihr könnt mit dem Multi-
Player-Adapter* gleichzeitig spielen.
Aber nimm Dich in acht – dieses
Super Nintendo™ Spiel, das
Action-, Adventure- und
Rollenspiel zugleich ist, wird
Dir manches Rätsel aufgeben.*

**Spiele-
berater**



Nintendo®

Have more fun!

*separat erhältlich

Mit deutschen Texten und 76seitigem Spieleberater